

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Игры

№ 4 (40)

АПРЕЛЬ • 2007

ИГРА МЕСЯЦА

SUPREME COMMANDER

КЛОНИРОВАННЫЕ ИГРЫ

ПЛАГИАТ ВО БЛАГО

ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ

ПОРА К ВРАЧУ

GAMELAND AWARD 2007

ЛУЧШИЕ ИГРЫ – ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

GEARS OF WAR

ОБЕЩАННОГО ТРИ ГОДА ЖДУТ

RESIDENT EVIL 4

ПРОВЕРЕНО – ЗОМБИ НЕТ!

JADE EMPIRE

СТАНЬ МАСТЕРОМ КУН-ФУ

(game)land
hi-fun media



САМЫЕ
ГРОМКИЕ
СКАНДАЛЫ
ИГРОВОЙ
ИНДУСТРИИ

ОТ СУМЫ ДО
ТЮРЬМЫ



СТАЛКА

НАКЛЕЙКИ

RESIDENT EVIL 4
и TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

ПОСТЕРЫ

S.T.A.L.K.E.R.
и GEARS OF WAR

TEST DRIVE

Unlimited®

ATARI



РЕКЛАМА

➤ Огромный тропический остров, по которому протянулись более 1500 километров дорог

➤ Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar

➤ Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу

➤ Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей

➤ Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны

➤ Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурировать с клубами



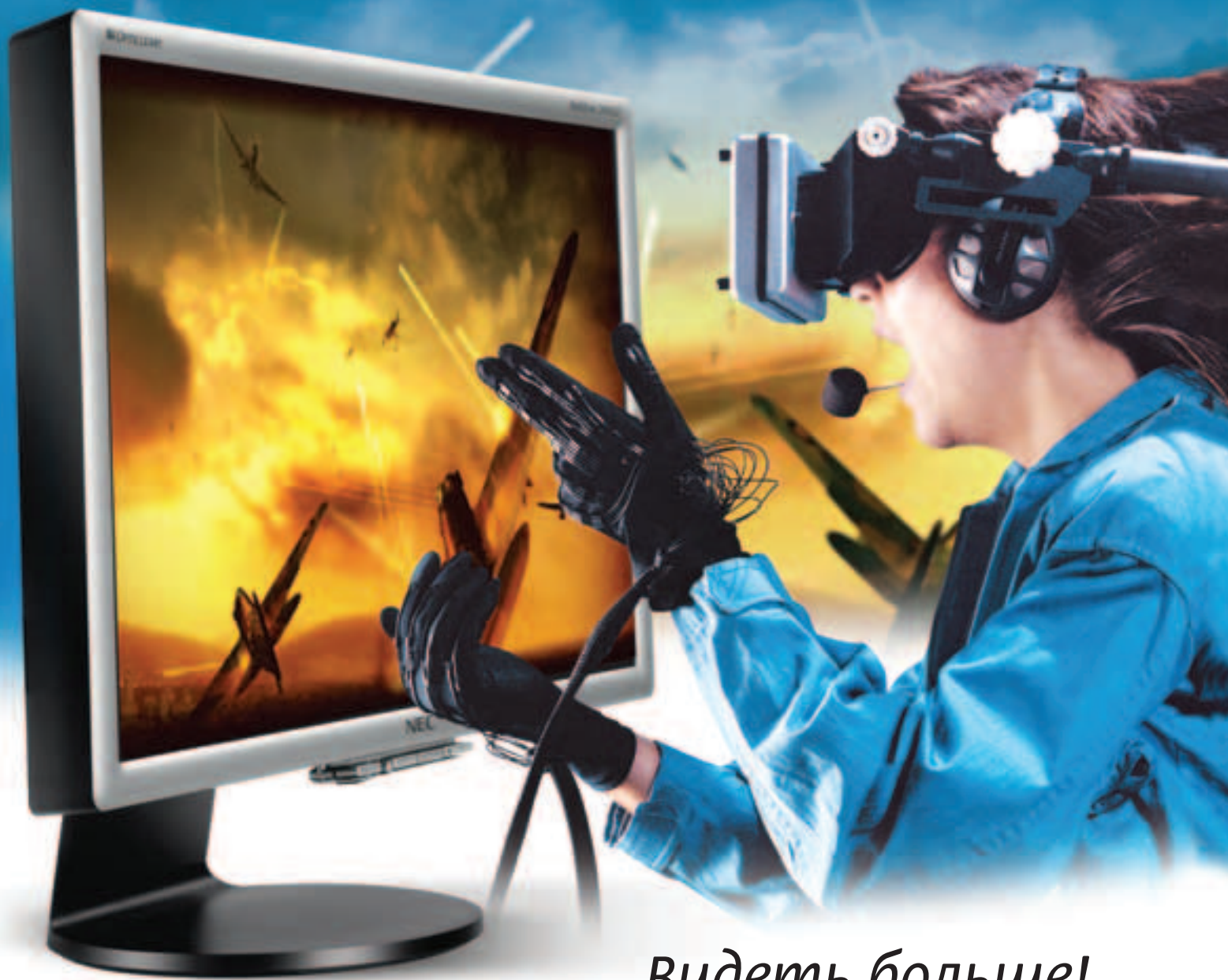
М.Бигуди

БЛАГОЧЕЛ

Test Drive Unlimited © 2005-2006 Atari Inc.
Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
© 2007 ООО "Акелла". Все права защищены. Непозволено копирование преследуется.
Тел. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.edgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natasy@edgames.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@mgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 296-75-42, akellarostov@akellat.ru Новосибирск, (383) 227-48-08, akellansk@akella.com
Представитель на Украине: "Мультитрек" - www.multitrack.com.ua
Финанс ООО "Понет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-49-65.



Акелла



Empowered by Innovation

NEC Display Solutions 

Видеть больше!

NEC

Компания NEC Display Solutions выпускает, широкую гамму ЖК-мониторов, начиная от моделей начального уровня, и заканчивая мониторами для самых требовательных профессионалов. Все мониторы отличаются запоминающимся высокотехнологичным дизайном, изображением высочайшего качества и широким набором дополнительных функций

NEC MultiSync® LCD 20WGX² – широкоэкранный монитор для игр и не только!
Контрастность 700:1, фантастическая яркость 470 кд/м² и режим DVM (Dynamic Visual Mode) гарантируют совершенное качество воспроизведения и исключительную яркость цветов при работе с приложениями любого типа. В сочетании с высококачественной IPS-матрицей с полным временем отклика 12мс и углами обзора 178 градусов по горизонтали и вертикали, этот монитор становится незаменимым для игр и мультимедиа - приложений.

Представительство в Москве: Тел.: (495) 937-8410, Факс: (495) 937-8200

Легион
Тел.: (495) 601-9040
(812) 327-3129
www.legion.ru

DISTI GROUP
Тел.: (495) 380-2689
(495) 269-1776
www.dist.ru

Ланк
Тел.: (495) 730-2829
(812) 333-0111
www.lanck.ru

Вобис
Тел.: (495) 796-9228
www.vobis.ru

КомпьюЛинк
Тел.: (495) 956-3311
(495) 737-8866
www.compulink.ru

RSI
Тел.: (495) 514-1419
www.rsi.ru



О ДНЕ ДУРАКА, ДУРАКАХ И ОВЦАХ

Скоро «День дурака», по-нашему – первое апреля. В связи с чем мне поручили сочинить десять шуток и от души сдобрить ими текст. Но последние пару недель твой покорный проиграл в **S.T.A.L.K.E.R.**, поэтому так ничего и не подготовил. Извини, придется говорить серьезно.

Начну с письма, которое пришло в редакцию буквально на днях. Пересказывать его целиком не буду, однако примечание непременно процитирую. «Прошу вас ответить мне в письменном виде, так как ваш журнал – редкость в местах лишения свободы». Отвечаю в письменном виде. Со следующего месяца наш журнал появится не только в местах лишения свободы, но даже на звездах Альдебаран и в пучине морской. Доставлять его будут специально обученные курьеры. К читателям мужского пола пожалуют победительницы международного конкурса по бикини. Для девочек предусмотрен двухметровый красавец с лицом **Эдди Мерфи**. К сожалению, в единственном экземпляре. Так что, если хочешь наслаждаться Правильным еще до того, как вскроешь почтовый конверт, не скупись – оформи подписку.

Но не буду превращать вступительное слово в рубрику «О наболевшем» и от писем перейду к обзору «Сталкера». Прежде всего, хочу порадоваться за отечественный игропром. У нас научи-

лись не только порождать амбициозные долгострои (Ау, Всеслав! Где ты?), но также доводить их до логического завершения. Далее поиздеваться над **Duke Nukem Forever**. Обогнали, обогнали... Ну и в довершении поздравить украинскую студию **GSC** с тем, что она первой на постсоветском пространстве создала настоящий шутер. Признаться, я уже и не надеялся.

Помимо «Сталкера» есть у нас с тобой еще один повод для гордости. В десятку самых громких скандалов последних лет, которую подготовил **Иван Гусев**, угодила **Lada Racing Club**. Наравне с ней в нашем shit-параде расположились: сумасшедший юрист, толстосумы из **ЕА**, семнадцатилетний маньяк, голодные актеры, ушные хакеры, любители «горячего кофе», неугомонный поклонник граффити, а также племя американских индейцев, добравшееся по воле духов до компьютерных игр. Прочитать о них ты сможешь во второй теме номера.

А теперь о главном. Со следующего года первое апреля будет официально переименовано во «Всемирный день овечки Долли». Пока об этом мало кто знает, но у нас есть свой человек на стороне. Он решил предупредить тебя об опасности. Количество клонированных овец перевалило за миллион, они вооружились, захватили власть над миром и теперь называют по-своему наши любимые праздники.

Вообще-то во всю эту чушь мы нисколько не верим, но материал о клонах на всякий случай подготовили.

Михаил Бузенков,
зам. главного редактора.

**БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ
8-800-200-3-999**

**Если у тебя возникают вопросы по подписке
на любимый журнал, звони! Мы поможем
тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!**

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ www.gameland.ru. НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

ASUS-LAMBORGHINI **VX2**

Непревзойденная мощность и неповторимый стиль



товар сертифицирован
на правах рекламы

ASUS рекомендует лицензионную Windows[®] Vista[™] Ultimate

www.asus.ru

Новый ноутбук ASUS-LAMBORGHINI

Открыв VX2, Вы почувствуете себя за рулем суперавтомобиля Lamborghini. «Зеркальная» матрица, металлическое обрамление клавиатуры и покрытие из кожи, прошитой желтой нитью, - все в точности воспроизводит внутреннюю отделку автомобилей. Приготовьтесь к захватывающему путешествию. Невероятная скорость, потрясающая мобильность, неповторимый стиль - все это ноутбук ASUS Lamborghini VX2. Оснащенный новейшей ОС Microsoft Windows[®] Vista[™], этот ноутбук является настоящим воплощением надежности, мощности и функциональности.



Поворачивающаяся
веб-камера



Надежная защита информации -
устройство для считывания
отпечатков пальцев



Покрытие из кожи,
прошитой желтой нитью



Крышка вентилятора,
выполненная
в виде обода колеса

- ASUS-Lamborghini VX2 создан на базе
Технологии Intel[®] Centrino[™] Duo для мобильных ПК
 - Intel[®] Core[™] 2 Duo Processor T7400
 - Mobile Intel[®] 945PM Express Chipset
 - Intel[®] Wireless WiFi Link 4965AGN
 - или Intel[®] PRO/Wireless 3945ABG/BG Network Connection
- Лицензионная Windows[®] Vista[™] Ultimate
- NVIDIA GeForce Go 7700 512 Mб
- 15,4" WXGA+ ColorShine LCD, Zero Bright Dot

- ASUS Splendid Video Intelligence Technology
- SATA HDD 160 Гб
- DVD-Super-Multi LightScribe
- DDR2 667 МГц до 2 Гб
- 3xUSB; VGA-Out (D-Sub); TV-Out (S-Video);
- IEEE1394; 8-in-1 Card-reader; Line-in; (y)-DVI
- 363 x 263 x 25-35,6 мм
- 2,8 кг (8-ячеичная батарея)



Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: Артон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Арикс (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-68, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Владивосток: ДНС (4232) 300-454, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Буква (343) 222-025, Иркутск: Wizard (3952) 258-001, Казань: НоутбукФ (843) 264-26-01, Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, Красноярск: Борлас СБ (3912) 58-08-52, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Самара: Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, Томск: Интант (3822) 41-55-32, Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

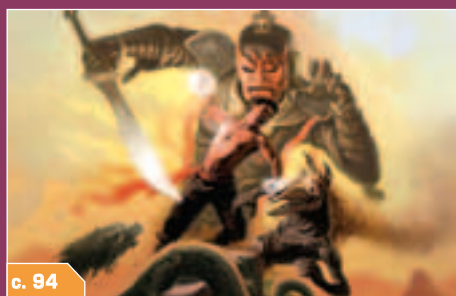
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Vivit, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

РЕЦЕНЗИИ



с. 82

**SUPREME COMMANDER – ПРОЕКТ
ОТ СОЗДАТЕЛЯ ПЕРВОЙ ТРЕХМЕРНОЙ RTS**



с. 94

**JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION –
СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР КАНАДСКИХ МАСТЕРОВ**



с. 64

**ОБРАТИ
ВНИМАНИЕ!
GEARS OF WAR –
ДОЛГАЯ ДОРОГА
С ХВОЗЕО НА РС**



с. 202

**РЕТРО
МАХ РАЙНЕ –
ИСТОРИЯ
ЖЕСТОКОГО
ПОЛИЦЕЙСКОГО**



с. 128

**РАЗВЕДКА
БОЕМ
GAMELAND AWARD –
ВРУЧЕНИЕ НАРОДНОЙ
ПРЕМИИ**



с. 70

**ОБРАТИ
ВНИМАНИЕ!
PARABELLUM –
КОНКУРЕНТ
COUNTER-STRIKE**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обл.	Бука	87, 99
КРИ	3 обл.	Руссобит-М	105,
1С	4 обл.		109, 119
ASUS	1	MTV	131
NEC	3	mail.ru	133
Журнал «Хакер»	9	Журнал "Maxi Tuning"	135
Полус	11	Журнал	
DEPO	15	«Хулиган»	139
1С	19, 25, 43,	gameland.ru	169
	45, 47, 55, 61	ССР	172-173
Foxconn	23	Редакционная	
Акелла	29, 31, 33,	подписка	181
	35, 37, 39, 41	Журнал	
Soft Club	53, 57, 129	«Страна Игр»	201
Sibillat	67, 121	Good Game	
Ragnesis	75	Awards	227



ТЕМА НОМЕРА

- 6 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- 14 Дневник сталкера
- 16 История одного долгостроя

ТЕМА НОМЕРА 2

- 20 Самые громкие скандалы
игровой индустрии

НОВОСТИ

- 28 События индустрии
- 44 Новости киберспорта
- 48 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

- 52 Галерея
- 56 В ожидании хита
- 58 The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
- 62 Lara Croft Tomb Raider: Anniversary
- 64 Gears of War
- 68 BlackSite: Area 51
- 70 Parabellum
- 72 Атлантида
- 74 Восточный фронт: Крах Ананербе
- 76 UFO: Alien Invasion
- 78 They Came from Hollywood

РЕЦЕНЗИИ

- 82 Supreme Commander
- 90 Galactic Civilizations II: Dark Avatar
- 92 Titan Quest: Immortal Throne
- 94 Jade Empire: Special Edition
- 100 War Front: Другая мировая
- 102 Resident Evil 4
- 106 Battlestations Midway
- 108 Sam & Max: Episode 3 –
The Mole, the Mob and the Meatball
- 110 Смерть шпионам
- 112 Офицеры
- 114 Стальные монстры: Союзники
- 116 Panzer Elite Action: Дюны в огне
- 118 The Sims Житейские истории
- 120 Ядерные твари
- 122 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

- 124 Легенда о рыцаре

РАЗВЕДКА БОЕМ

- 126 GAMEX 2007
- 128 Gameland Award 2007
- 132 ASUS Winter 2007

ДАЙДЖЕСТ

СПЕЦ

- 140 Игры-клоны
- 160 Народ против игромании

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

- 164 Онлайнные новости

- 166 Обзор RF Online
- 170 Онлайнный дайджест
- 172 Флэш-Рояль
- 174 Обзор Сайтов
- 178 Дневники World of Warcraft
- 182 Дневники Lineage II

ЖЕЛЕЗО

- 184 Железные новости
- 186 Тестирование DDR2-памяти
- 190 Мини-тест: Переносной винчестер
Western Digital Passport
- 191 Мини-тест: Материнская плата
Sapphire Crossfire 3200 PC-AM2RD580
- 192 Мини-тест: Видеокарта
PowerColor Radeon X1650 Pro PIG
- 194 Железный FAQ
- 196 Конфигурация
- 198 Технология: Иллюзия реальности
- 199 Разгон: Видеокарта
Sapphire X1600 PRO HDMI

CHEATS & EASTER EGGS

РЕТРО

- 202 Max Payne
- 205 Финский парень Макс
- 206 Дайджест
- 207 Ретро-новости

УЛЫБНИСЬ

- 208 Мемуары геймера

О НАБОЛЕВШЕМ

- 210 Письма
- 214 Спроси «РС ИГРЫ»

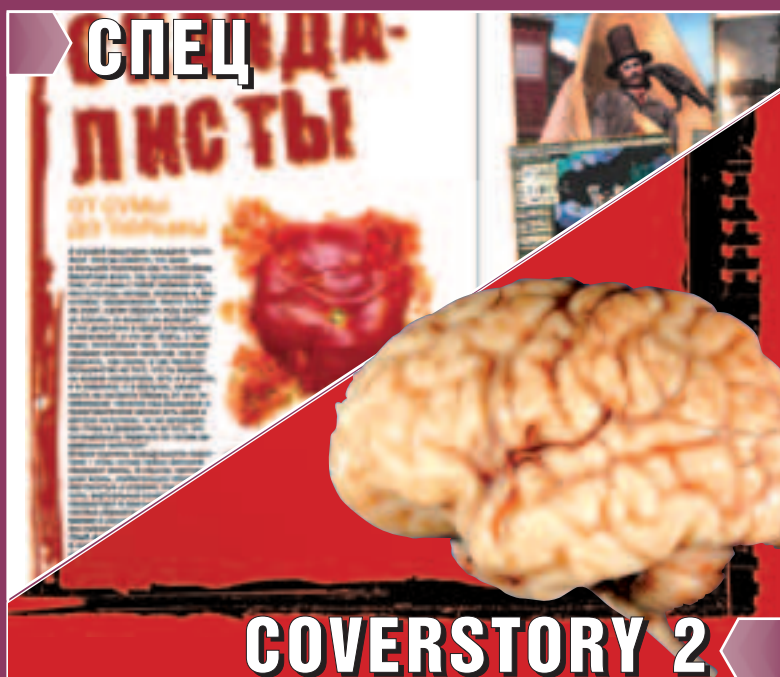
КОНКУРСЫ

- 216 Конкурс по
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- 217 BESTSHOT
- 218 Конкурс по
World of Warcraft: The Burning Crusade
- 219 Конкурс «Общее дело»
- 219 Конкурс от арт-директора
- 220 Призовой кроссворд
- 221 Итоги конкурса «Горячая сотня»
- 221 Итоги конкурса по Jagged Alliance 3
- 222 Итоги BESTSHOT
- 222 Итоги призового кроссворда #38
- 223 Итоги конкурса по
«Heroes V: Владыки Севера»
- 223 Итоги конкурса
по игре «Войны древности: Спарта»

СОФТ-ТЕМА

СОДЕРЖАНИЕ DVD

**АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО
НОМЕРА**



COVERSTORY 2

**НАРОД ПРОТИВ ИГРОМАНИИ
МЫ ВСЕ БОЛЬНЫ? ИГРОВАЯ
ЗАВИСИМОСТЬ: ПРАВДА ИЛИ
ВЫМЫСЕЛ? с.160**

**САМЫЕ ГРОМКИЕ СКАНДАЛЫ
РАЗРАБОТЧИКИ-ЭРОТОМАНЫ,
АДВОКАТЫ-ИДИОТЫ, ШКОЛЬНИКИ-
МАНЬЯКИ – ВЕСЬ УЖАС ИГРОПРОМА
В ОДНОМ МАТЕРИАЛЕ. с.20**

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

ЭТА НАКЛЕЙКА БЫЛА ВЫБРАНА
ПОСЕТИТЕЛЯМИ САЙТА
WWW.GAMELAND.RU



ИГРЫ В НОМЕРЕ

Battlestations Midway	106	Supreme Commander	82
BlackSite: Area 51	68	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	58
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	90	The Sims Житейские истории	118
Gears of War	64	They Came from Hollywood	78
Jade Empire: Special Edition	94	Titan Quest: Immortal Throne	92
Lara Croft: Tomb Raider: Anniversary	62	UFO: Alien Invasion	76
Lineage II	182	War Front: Другая мировая	100
Max Payne	202	World of Warcraft	178
Panzer Elite Action: Дюны в огне	116	Атлантида	72
Parabellum	70	Восточный фронт: Крах Анненербе	74
Resident Evil 4	102	Легенда о рыцаре	124
RF Online	166	Офицеры	112
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	6	Смерть шпионам	110
Sam & Max: Episode 3 -		Стальные монстры: Союзники	114
The Mole, the Mob and the Meatball	108	Ядерные твари	120

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тест-группе в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше. Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт <http://anketa.glc.ru>. Мы подготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.
№4(40), АПРЕЛЬ 2007
www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru главный редактор
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru зам. главного редактора
Евгений Сныткин snutkin@pc-games.ru арт-директор
Екатерина Воронкова дизайнер-верстальщик
Андрей Яковлев yakovlev@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Екатерина Чикина лит. редактор/корректор
Надежда Лешовина levoshina@gameland.ru координатор

DVD

Семен Чириков sem4@pc-games.ru руководитель отдела
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru зам. главного редактора
Андрей Теодорович редактор видеораздела
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка: disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин razum@gameland.ru руководитель отдела
Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Ольга Курбакова kurbakova@gameland.ru менеджер
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Оксана АLEXИНА alekhina@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Марина Гончарова goncharova@gameland.ru подписка
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru региональное розничное распространение
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Нахалова Марина ynahalova@gameland.ru менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов генеральный директор
dmitri@gameland.ru

Давид Шостак shostak@gameland.ru управляющий директор
Паша Романовский директор по развитию
romanovskiy@gameland.ru

Михаил Степанов директор по персоналу
stepanovm@gameland.ru

Елена Дианова dianova@gameland.ru финансовый директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarov dmitri@gameland.ru CEO
Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru publisher

Phone: (495) 935-7034; fax: (495) 780-88-24

Информация о подписке:

Бесплатный телефон: 8-800-200-3-999
E-mail: info@glc.ru
Сайт: <http://www.gameland.ru>

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 84 900 экземпляров

Рисунки в номере:

Евгений Борняков

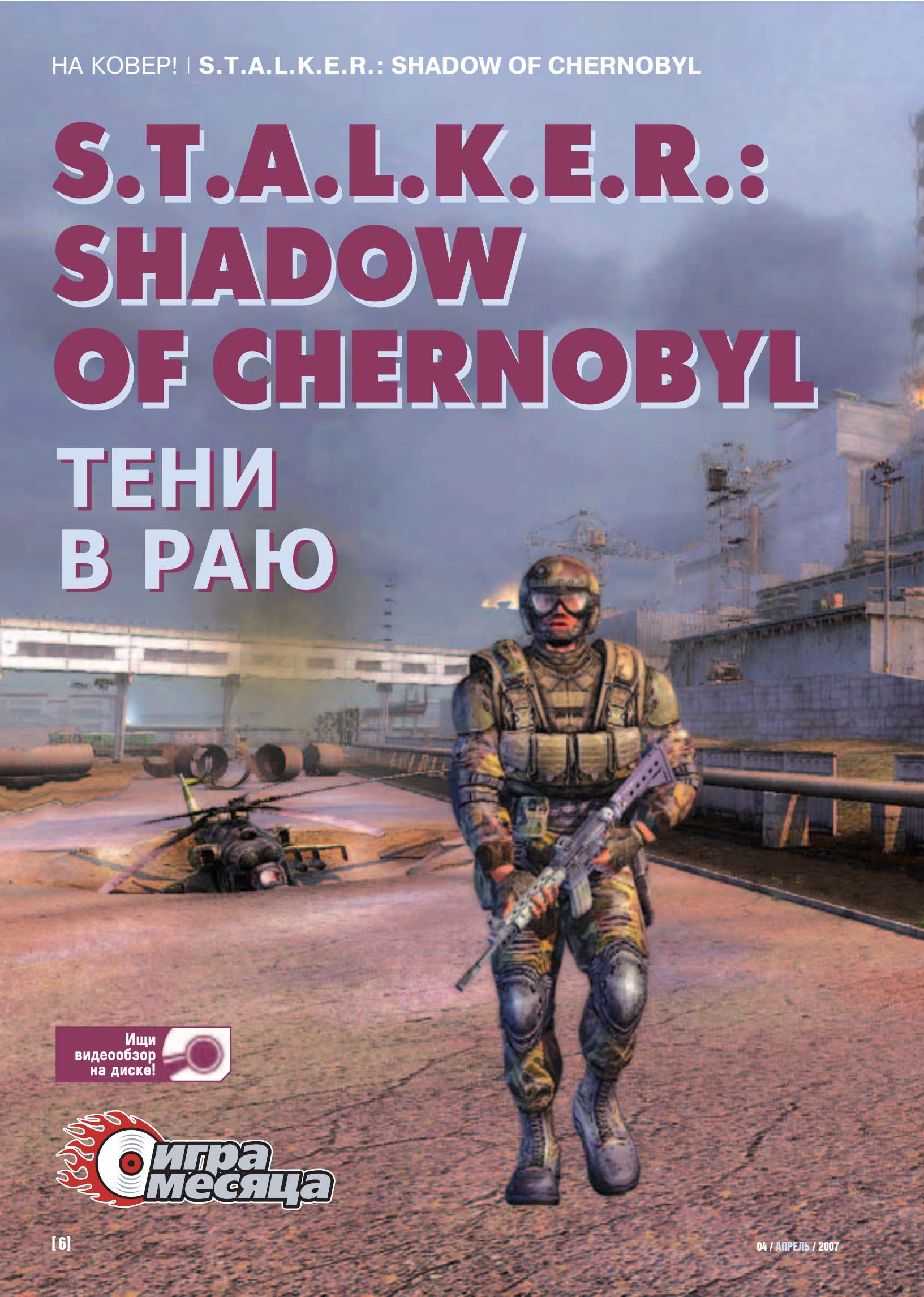
Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не возвращаются и не рецензируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

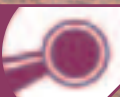
НА КОБЕР! | S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

ТЕНИ В РАЮ



Ищи
видеообзор
на диске!



**Игра
месяца**



Текст: Михаил Бузенков

«Зона – это очень сложная система... ловушек, что ли, и все они смертельны. Не знаю, что здесь происходит в отсутствие человека, но стоит появиться людям, как все приходит в движение». Герой Александра Кайдановского из кинофильма «Сталкер» считает Зону местом особым, едва ли не священным. И в одной из сцен ясно дает понять, как следует вести себя в ее пределах.

НА КОБЕР! | S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

■	ЖАНР ИГРЫ
	First-Person Shooter/ Role-Playing Game
■	ИЗДАТЕЛЬ
	TNQ
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	GSC World Publishing
■	РАЗРАБОТЧИК
	GSC Game World
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один DVD
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 32
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.stalker-game.com



Трое – Писатель, Профессор и Сталкер – стоят перед дверью в Комнату. Природа ее столь необычна, что даже великий **Тарковский** ограничился лишь намеками. Если отбросить высокие материи, столь любимые режиссером, то Комната дарует человеку все, что тот пожелает. Так вот, трое стоят перед дверью. Писатель достает пистолет и взводит курок. Сталкер, завидев ствол, умоляет его: «Тут нельзя с оружием! [...] Бросьте, я вас очень прошу! [...] Ну в кого вы будете стрелять?» Комната и Зона – неперменные атрибуты произведений о сталкере, будь то фильм,

книга или компьютерная игра. Они могут менять обличье, но суть остается прежней. У Стругацких желание исполнял Золотой шар, GSC придумала таинственный монолит, расположенный в недрах АЭС. Что касается Зоны, то здесь впору говорить о некоей идейной преемственности. Тарковский взял за основу аномальную территорию из «Пикника на обочине» и предположил, что причиной ее появления мог стать не упавший метеорит, а взрыв в четвертом бункере (одно из старых зданий в городе Хармонт). Через несколько лет после выхода фильма, в 1986-м, рванул четвертый энергоблок Чернобыльской АЭС. И вот спустя 21 год со дня катастрофы именно его разыскивают новые сталкеры. Несмотря на сходство, кое в чем взгляды авторов так и не сошлись – к своей работе главные герои игры, книги и фильма относятся по-разному.





■ Кульминационный момент. Через минуту прилетят вертолеты, и начнется такая заварушка, что только держись.

ТРУПОВОЗКА

S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl – стремительный, жестокий шутер и лишь затем игра про Зону. Чтобы лучше понять суть этого разочарования, обратимся к фильму.

Сталкер: В Зоне вообще прямой путь не самый... короткий. Чем дальше, тем меньше риска.

Писатель: Ну, а если напрямик – это что, смертельно? Профессор: Ведь вам же сказали, что это опасно.

В игре сталкер петляет лишь первую пару часов. Он обходит каждую аномалию, предварительно бросив в нее дюжину болтов, прячется от врагов по кустам и, завидев военных, тотчас ретируется. Но затем наступает просветление и начинается то, что на языке геймера со стажем принято называть «мясом». Вооружившись автоматом Калашникова, гранатами, снайперской винтовкой, дробовиком и еще черт знает чем, Меченый (так зовут героя) вихрем пронесется по самым опасным участкам виртуального Чернобыля. В одиночку захватывает военные базы, сигает через «воронки» и «электры», втаптывает в землю полчища мутантов и в довершение штурмует Припять.

Единственный враг киевского Рэмбо – радиация, единственный друг – бутылка казацкой водки. Все остальное – череда перестрелок, отделяющих вступительный ролик от финальных титров. Одни поставлены чуть лучше, другие похуже. Некоторые запоминаются надолго, остальные выветриваются из памяти начисто.

Беда Shadow of Chernobyl не в том, что она не похожа на фильм и книгу. И даже не в том, что она им противоречит. Как раз наоборот. Шедевры Тарковского и Стру-



■ Поведение снорков во время схватки напоминает движения бойцов капуэро.

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ



• ВЗЛАМЫВАЕМ СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ ЭЛЕКТРОПИТАНИЕМ
• ЗАРАБАТЫВАЕМ ДЕНЬГИ НА СОБСТВЕННОМ SMS-БИЗНЕСЕ
• МЕТОДЫ ПРОСЛУШИВАНИЯ ТЕЛЕФОННЫХ ЛИНИЙ
• ДЕЛАЕМ ИЗ СТАРЫХ КОМПЬЮТЕРОВ БЕЗДИСКОВЫЕ ТЕРМИНАЛЫ



■ С миром игры все в порядке. Это радиоволны влияют на головной мозг сталкера.

гацких для массового проекта не годятся. Дело в другом. Детище GSC, вопреки смелому замыслу, мало чем отличается от прочих шутеров. Что бы ни происходило на экране, какое бы задание ни выполнял герой, игра неумолимо тащит его в одно и то же место. Туда, где притаился ближайший мародер с обрезом.

ЧЕРНОБЫЛЬСКИЙ ГЛАВПОЧТАМТ

Разнообразие – не самая сильная сторона S.T.A.L.K.E.R., но, безусловно, одна из наиболее важных. В игре действительно семь концовок, и все они яркие, запоминающиеся. Но чтобы добраться до конца, придется выполнить десятки «почтовых» поручений. Большая часть из них еще и повторяется. И ладно бы речь шла только о побочных заданиях. Нет, страсть сценаристов к самокопированию распространилась даже на основ-

ную сюжетную линию. Страшно сказать, но за первые пять-десять часов (в зависимости от уровня сложности) придется четырежды доставить секретные документы! И добро бы лежали они неподалеку. Так нет, чтобы добраться до очередного тайника, нужно отмахать пару километров. А порой и все шесть, если путь был выбран неверно.

Заблудиться в Зоне – раз плюнуть. Дабы облегчить игроку поиск маршрута, авторы снабдили мини-карту стрелкой, которая указывает направление и расстояние до следующей контрольной точки. Но зачастую единственная верная дорожка пролегает через свалки, железнодорожные станции, разрушенные заводы... Там она извивается, огибает заборы и контейнеры, устремляется вверх по холмам, ныряет под вагоны и прячется где-то между ржавыми ав-

томобилями и телами погибших солдат. Не углядел – пеняй на себя.

Сделать подпись на карте (например, отметить гараж, после которого следует свернуть налево) нельзя. Приходится постоянно озиаться и мотать на ус все, что увидел в округе. Но, как говорится, не было бы счастья, да несчастье помогло. По непонятным причинам дизайнеры не предусмотрели режим быстрого перемещения между игровыми зонами. Хотя на ранних стадиях разработки предполагалось, что персонаж сможет использовать вертолеты. Поэтому, исследовав каждый район вдоль и поперек, запоминаешь каждое деревце, каждую аномалию. А потом уже и карта никакая не нужна.

СМЕРТЬ ЕЙ К ЛИЦУ

Можно сколь угодно долго корить игру за мелкие и не очень изъязны, но в одном ей



■ Самый выдающийся монстр во всей игре. Его ментальные атаки выглядят просто превосходно.



■ AI в Shadow of Chernobyl в целом неплохой, но порой у него случаются нелепые промахи. Враги заставляют в неестественных позах и напрочь забывают о сталкере.

не откажешь – S.T.A.L.K.E.R. необычайно живописен. Мертвая серость лесов, изъеденные радиацией остовы автомобилей, темные проемы окон, трупы, трупы, трупы, неизменно стильное небо и величественное здание АЭС, сравнимое по архитектуре разве что с египетской пирамидой... Если **Fallout 3** все-таки выйдет в ближайшие год-два, он должен выглядеть именно так. И дело тут не только в графических технологиях, хотя и в них тоже, но в самом художественном подходе. Смутное представление о Зоне, свойственное всем новоявленным сталкерам, со временем превращается в осязаемый страх перед силами, над которыми человек не властен. Уродливых мутантов сменяют собаки-призраки, солдат – бесчувственные зомби. Лишь в Припяти все обрывается. Вдохнув полной грудью, герой выхватывает автомат и начинает палить из него что есть сил. Это не просчет GSC, так должно быть. По закону жанра FPS.

А еще по ту сторону экрана порой идет дождь. Мелкий, противный. Жаль, на тактику боя он не влияет.

МОДНЫЕ СЛОВА

Shadow of Chernobyl использует графический движок X-ray. Он поддерживает

восьмую и девятую версии DirectX, шейдеры третьего поколения, а также неплохо работает со светом и тенями. Впрочем, подобным ядром современного игрока не удивишь. Равно как и миллионом полигонов в кадре.

На подходе **Crysis** – там покажут и не такое. А вот чего в шутере от **Crytek** не будет наверняка, так это системы симуляции жизни A-life. Пока Меченый исследует Зону, выполняет поручения бармена и прочих неигровых персонажей, она просчитывает поведение монстров и людей согласно заранее заданному алгоритму. Так, голодные собаки стаями нападают на случайных путников, наемники штурмуют лагеря военных и устраивают засады в разрушенных зданиях. В зависимости от действий той или иной группировки герой получает дополнительные задания.

Если верить официальному сайту, A-life «генерирует бесконечное число случайных квестов». То ли поведение моего подопечного не вписывалось в систему, то ли сама система давала сбой, но все попытки отклониться от сюжетной ветви сводились к уничтожению противников и поиску однотипных артефактов.

Мы склонны думать, что дело все-таки не в поведении...

НАЙТИ И ВЫБРОСИТЬ

В книге они называются хабар. В **Shadow of Chernobyl** – артефакты. Предметы с диковинными свойствами можно отыскать только в Зоне. Некоторые из них лучше продать бармену, другие – прикрепить к поясу. При этом следует учитывать, как та или иная вещь влияет на жизнеспособность героя. К сожалению, заставить сталкеров охотиться за артефактами разработчики так и не смогли. Во-первых, сбывать их бессмысленно. На вырученные деньги все равно ничего толкового не купишь. Во-вторых, лучшие образчики встречаются еще в первой половине игры. Стоит их отыскать – и всякий интерес к собирательству пропадает.



**Высочайшая производительность.
Технология, на которую
можно положиться.**

Позвольте сотрудникам реализовать свой потенциал.
Выберите компьютер "Передовик" на базе двухъядерного
процессора Intel® Core™2 Duo.



Два ядра.
Делай больше.

(812) 703-10-50

(812) 325-25-05

сетевая интеграция, ноутбуки,
рабочие станции и периферия

ЧЕРНОБЫЛЬСКИЙ ЙОГ

Аномалии смертельно опасны для любого сталкера, кроме тех, что бегают по Зоне как ужаленные. Я поступал именно так, а потому через пару часов игры навсегда позабыл о болтах, с помощью которых можно якобы распознать ловушку. Неприятности доставляли лишь «жарки» и «электрики». Преодолеть их целым и невредимым никак не удавалось. Но потом за скромную сумму я приобрел чудесную броню. Она полностью защищала от огня и электричества. Будь такая у Рэда Шухарта, он бы вмиг разбогател.



■ Этот телепорт приведет героя к Монолиту. Но стоит ли к нему идти? Помнишь сказки о злобных джиннах?

КРАСНЫЕ ПРОТИВ БЕЛЫХ

В отличие от кампании мультиплеер S.T.A.L.K.E.R. отлично знаком большинству пользователей. Последний раз его показывали в марте этого года на выставке **GameX**. С тех пор мало что изменилось. На одной из десяти карт сражаются две команды: сталкеры и наемники. Первые оснащены оружием отечественного производства, вторые предпочитают зарубежные стволы. Сетевых режимов всего три: классический и командный Deathmatch, а также «Охота за артефактами» (напоминает Capture the flag, только вместо знамени вояки стараются доставить на базу диковинный предмет). Независимо от выбранного типа игры, все бойцы начи-

нают схватку «новичками». Потом, поднаборов, получают звания «бывалый», «профи», «ветеран» и «легенда». В зависимости от опыта персонажа меняется и его снаряжение. Так, салаги, привыкшие оберегать собственный зад и часами сидеть в засаде, обречены вечно стрелять из пистолета.

СЧАСТЬЯ ДЛЯ ВСЕХ, НЕ ДАРОМ

Бриллиантовые дороги по-прежнему мерещатся лишь где-то на горизонте. Даже сейчас, когда эйфория от первых часов игры прошла, и, в общем-то, стало ясно, что переворот в жанре шутеров S.T.A.L.K.E.R. не совершит, нам все еще кажется: он – лучший. За шесть лет разговоры о выдающемся творении украинских разработчиков превратились в привычку, которую не вытравить уже, наверное, ничем... Жарило солнце, перед глазами плавали красные пятна, дрожал воздух на дне



■ Митя Хэнман уступил мне первое место незадолго до конца игры. Потом я его и вовсе пристрелил.



■ NPC самостоятельно добивают раненых врагов. Еще и приговаривают: «Ну что? Пора прощаться?»



■ Никто не развлекается как может. Эта парочка продолжит любовные утехы на небесах.

карьера, и в этом дрожании казалось, будто Шар приплясывает на месте, как буй на волнах. Тысячи обезумевших «сталкеров» шли к нему с единственной целью – попросить add-on.

P.S.: Пока я изучал S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, вопрос «Ну как? Только без дураков!» задали десятки сотрудников издательства. Получив исчерпывающий ответ, они подолгу всматривались в экран, вздыхали и обещали непременно приобрести игру, как только та поступит в продажу. Подобного внимания прежде не удостоивались даже проекты студии **id Software**.



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■	8.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■	8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■	7.0



ДОСТОИНСТВА:
Живописные пейзажи; добротный многопользовательский режим; множество дизайнерских находок; семь различных концовок; обширный игровой мир; богатый визуальный ряд.



НЕДОСТАТКИ:
Неудобная карта; однообразные задания; малое количество артефактов; некоторая непродуманность концепции; нет режима быстрого перемещения между районами.

ИТОГО

8.0

Не все ли равно, что я здесь напишу? Один черт – купишь. Еще бы, шесть лет ожидания!



«Ты играешь уже много лет, не один раз прошел все самые громкие хиты? Даже если тебя разбудят среди ночи, сможешь без запинки перечислишь все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером?

ТОГДА ТЫ НАМ И НУЖЕН!

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес authors@pc-games.ru. Мы их внимательно читаем и, быть может, пригласим тебя работать к нам автором. Торопись, иначе тебя опередят твои друзья! Размер гонорара – до 15\$ за 1000 знаков.»



ДНЕВНИК СТАЛКЕРА



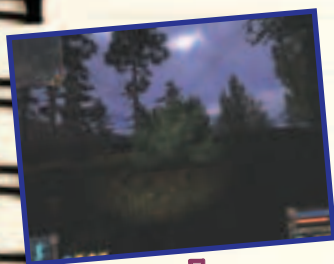
День первый.

Пил водку, закусывал консервами. Глядел на костер, вспоминал, как в юности закапывал в угли картошку. Прослезился. Один из моих товарищей, сидевших неподалеку, достал гитару, запел. Я утер слезу, достал гранату, выдернул чеку и бросил гостинец в огонь. Прогремел взрыв. От музыкантов остались рожки да ножки. Терпеть не могу самодеятельность.



День второй.

Забрал на свалку. Повстречал знакомых сталкеров. Попросили подсобить - разделаться с несколькими головорезами, которые вот-вот пожелают. Согласился. Занял выгодную позицию в будке охранника. Выпил, закусил. Враги нападать не спешили. Консервы заканчивались, водки оставалось бутылки три. На горизонте показались супостаты. Принял на грудь для храбрости. В голове помутнело. Началась палба. Двоих приятелей положили на месте. В живых остался только один. Я прикончил остатки спиртного и поковылял в город. Вернулся через пару часов. Обобрал трупы, пристрелил раненого бандита. Отыскал пол-литра огненной воды. Помянул товарищей. Не свезло им сегодня.



День третий.

Спас от смерти Крота. В округе рыскали военные, а мы стояли на пригорке и любовались ночным небом. И тут я заметил, что у приятеля за поясом висит отличный пистолет. Решил не тратить понапрасну время и жажнул из обрез в темноту. Не прошло и минут, как подоспели вояки. Я шмыгнул в кусты. У Крота соображалка ни к черту. Он и глазом не успел моргнуть, как получил смертельную дозу свинца прямехонько в грудь. Когда страсти поутихли, я схватил пистолет и дал стрелкача.



День четвертый.

Пытался отыскать в Зоне женщину. Битый час бегал по городу, но так ни одной и не нашел. Даже на свиней-мутантов стал заглядываться. Есть в их мордах что-то доброе, человеческое. В отчаянии отправился на свалку - дай, думаю, завалю парочку мародеров. Гляжу, лежат двое. Обнялись, ножки скрестили, дремлют. Тут-то я в них обйму и разрядил. Уж лучше так помереть, чем в больнице от СПИДа.



День пятый.

Убегал от своры собак-призраков. Со страху забрался на дерево. Два часа визжал от радости и крутил разъяренным псам фигу. Наступила ночь. Я пригорюнился. Клыкастые твари неустанно кружили прямо у меня под ногами. Еды не было, водки тоже. Пришлось расстаться с найденным оружием: гранатометом, снайперской винтовкой и парой аптечек. За спиной - сорок один килограмм весу. С такой ношей далеко не убежишь, сорок - другое дело. Мне бы облегчиться, да воспитание не позволяет. Пришлось выбрасывать бинты. Затем я спрыгнул с дерева и рванул что есть сил. Преследователи отстали метров через двести. Видать, в аномалию угодили. В лес больше - ни ногой! Вернусь домой - заведу кошку.

День шестой.

Позабыл все на свете, даже собственное имя. Тора с лекарствами завязывать, так и до шизофрении недалеко. И так уже крысы по ночам мерещатся. Решил обойти всех барменов, может, кто помнит, чем я давеча занимался. Говорят, что пил, буянил, обещал вампира ножом завалить и в одиночку взять Припять. А я что, я человек слова. Обещал - выполняю! Вот только вспомню, куда нож задевал...



День седьмой.

Стоял перед монолитом, думал, что бы такое у него попросить. Железную дорогу на батарейках или жену с приданым? Нет, не годится. Может, счастья всем пожелать? Ну уж дудки, бармен-скупердяй такого подарка не заслужил! Тогда всем, кроме него. А как же разбойники? Этих впору к стенке ставить, а я им счастья желать буду. Домик в Крыму - вот что мне нужно!

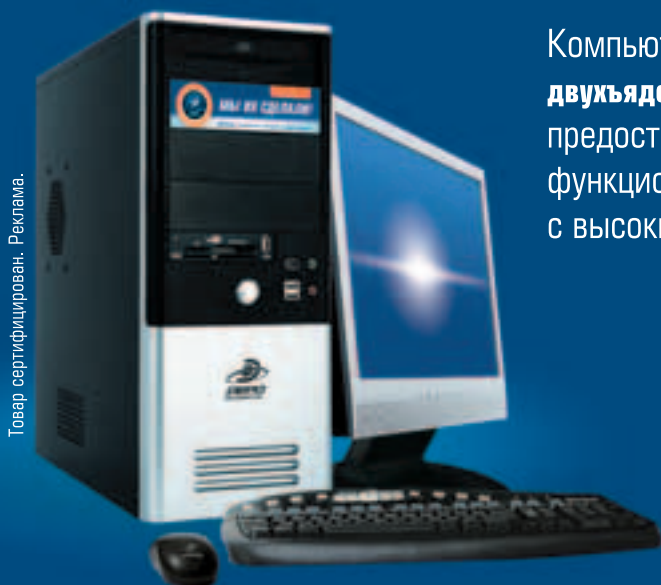


МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! ВМЕСТЕ!

**Только настоящие фанаты своего дела могут делать
русские компьютеры мирового уровня!**



Возможности, которым завидуют...



Товар сертифицирован. Реклама.

Компьютер DEPO Ego 385 DHR на базе **двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo** предоставляет в два раза больше многофункциональных ресурсов для приложений с высокими требованиями и мультимедиа.

(495) 969-22-00
www.depo.ru



Два ядра.
Делай больше.

Обозначения Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Core Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

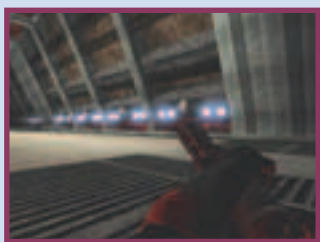
КАЛЕНДАРЬ S.T.A.L.K.E.R. ИСТОРИЯ ОДНОГО ДОЛГОСТРОЯ

По сути, история *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* началась 26 апреля 1986, когда на Чернобыльской АЭС случилась злополучная авария. Не будь той трагедии, вероятно, игра получилась бы совсем другой (если бы вообще появилась на свет). Впрочем, этот материал посвящен не чернобыльской катастрофе, а совсем другой теме – длившейся шесть лет разработке будущего хита. Давай вспомним, как закалялась сталь. Подобно хорошему роману, в этой истории есть над чем поплакать и над чем погрузиться...

Текст: Иван Гусев

НОЯБРЬ 2001

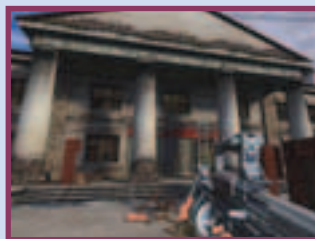
S.T.A.L.K.E.R. официально анонсирован. Правда, тогда игра называлась **Oblivion Lost**, и ее концепция существенно отличалась от сегодняшней. Действие игры разворачивалось в очень-очень далеком будущем, где существовали огромные межгалактические империи, а технологии достигли невероятного развития. Сюжет *Oblivion Lost* повествовал о только что открытых порталах, позволяющих путешествовать в доселе невиданные миры. Группа элитных солдат, известных как «следопыты», удостоилась «честь» стать первооткрывателями. Приказ: исследовать новые планеты и выяснить, годятся ли они для колонизации. «Смахивает на фильм «Звездные врата», – посмеивались над сюжетом западные журналисты. По жанру *Oblivion Lost* относился к командным тактическим FPS. Ребята из украинской студии **GSC Game World** обещали обширный арсенал, умных врагов, всегда готовых прийти друг другу на выручку, и возможность управлять несколькими транспортными средствами.



Особый интерес у публики вызвал движок X-Ray. Глядя на невероятно красивые скриншоты *Oblivion Lost*, многие не могли поверить, что для комфортной игры достаточно 600-мегагерцевого процессора, 128 мегабайтов оперативки и видеокарты GeForce 2. «Когда дата выхода? – спрашивали геймеры. – В 2003-м? ОК, будем ждать».

МАРТ 2003

В калифорнийском Сан-Хосе состоялась очередная **Конференция разработчиков игр**. Одной из самых ярких и запоминающихся игр, показанных в ходе четырехдневного мероприятия, стал *S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost*. Игру демонстрировали на стенде компании **NVIDIA**. В графическом плане шутер был почти безупречен – по меркам 2003 года, разумеется. Критики пребывали в полном восторге не только от «картинки», но и от ключевой особенности *S.T.A.L.K.E.R.* – инновационной системы «симуляции жизни», которая управляла всеми обитателями постапокалиптического мира. От футуристической концепции GSC Game World отказа-



лась еще в 2002-м. Местом действия стал Чернобыль 2026 года. В качестве источников вдохновения разработчики теперь называли роман «Пикник на обочине» братьев Стругацких и фильм «Сталкер» Тарковского. Большинство западных журналистов не имели представления ни о книге, ни о кинокартине, но дотошно все записывали в свои блокнотики. Некоторые спрашивали, этично ли делать игру (то есть развлекательный продукт) про Чернобыль, где погибло столько людей? Им приходилось пояснять: S.T.A.L.K.E.R. – игра-предупреждение, наглядно демонстрирующая ужасы техногенной катастрофы. Разумеется, никто не собирается оскорблять ликвидаторов аварии на ЧАЭС.



МАЙ 2003

7 мая издательство **THQ** объявило, что получило права на издание S.T.A.L.K.E.R. во всем мире.
– S.T.A.L.K.E.R. – уникальная игра, которая объединяет жанры FPS, Survival Horror и RPG, – сказал вице-президент THQ **Джек Соренсен** (Jack Sorensen). – На минувшей Конференции разработчиков игр все говорили только о S.T.A.L.K.E.R., и мы рады работать с GSC Game World. В качестве даты выхода игры указали второй квартал 2004 года. Мы, наивные, поверили.



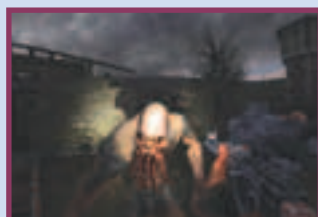
ФЕВРАЛЬ 2004

Сменилось название. S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost стал **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Решение о смене подзаголовка принял издатель. В THQ посчитали, что «Тень Чернобыля» – это более коммерчески успешное и благозвучное название, правильно отражающее суть игры.



АПРЕЛЬ 2004

GSC Game World пригласила западных журналистов в Киев, где показала им свежую версию S.T.A.L.K.E.R. «Счастливы вам сообщить, что игра стоила

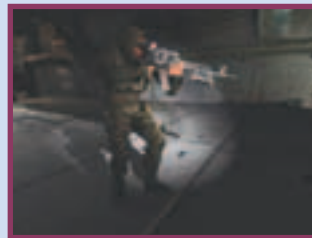


того, чтобы слетать посмотреть на нее в бывший СССР», – восторженно писал один из авторов именитого сайта **GameSpot**.

ИЮЛЬ 2004

GSC Game World сообщила, что подписала договор о сотрудничестве с издательским домом **«Эксмо»**. Был запланирован выход серии книг, посвященных S.T.A.L.K.E.R. Начались переговоры с известными фантастами, готовыми их написать. Заодно решили опубликовать и лучшие рассказы о приключениях сталкеров, присланные GSC Game World во время литературного конкурса.

Тогда же стало известно: игра опять задерживается. Волею THQ релиз всенародного любимца перенесен с 2004 года на первый квартал 2005-го. Дескать, S.T.A.L.K.E.R. может затеряться среди других первоклассных шутеров, которые вот-вот появятся (имелись в виду **Doom 3** и **Half-Life 2**).
– Давайте держать S.T.A.L.K.E.R. подальше от этого, – прямым текстом заявил глава THQ **Брайан Фаррел** (Brian Farrell).
Но проблема явно была не в боязни конкуренции. Стало понятно: работа над S.T.A.L.K.E.R. еще очень далека от завершения.



СЕНТЯБРЬ 2004

THQ сообщило о начале сотрудничества с компанией **AMD**. «Наш проект лучше всего будет смотреться, если вы используете новый процессор AMD Athlon 64», – примерно так заявили руководители THQ. Правда, разглашательства о чудесном S.T.A.L.K.E.R., оптимизированном под Athlon 64, длились недолго, так как вскоре...

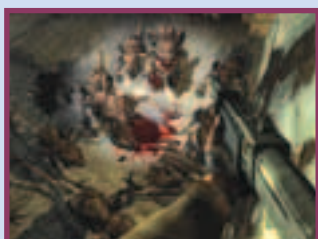
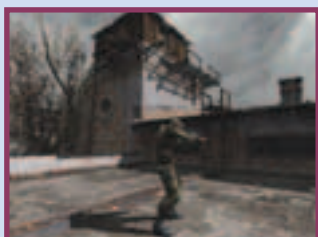
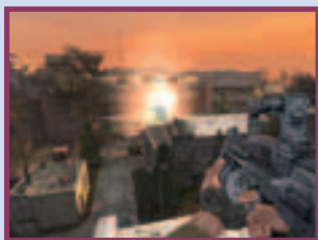


ОКТАБРЬ 2004

S.T.A.L.K.E.R. снова перенесли: на май 2005 года.
– Оценив производительность игры, а также учитывая сложность тестирования, компания приняла решение послать

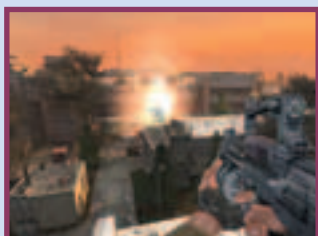


запрос западному издателю с просьбой продлить время разработки, – с тоской бормотали представители GSC Game World. – Мы благодарны компании THQ за то, что она согласилась дать нам время, необходимое для реализации всего потенциала игры S.T.A.L.K.E.R., – заявил **Олег Яворский**, руководитель PR-отдела GSC, – Учитывая высокую степень ожидания игры, а также то, НАСКОЛЬКО КОМАНДА БЛИЗКА К ДОСТИЖЕНИЮ ПОСТАВЛЕННОЙ ЦЕЛИ, мы посчитали нерациональным выпускать ее, пока мы полностью не уверены в стабильности, сбалансированности и интересности игры на каждом этапе. Мы хотели бы заверить игроков, что команда разработчиков прикладывает все возможные (и подчас невозможные) усилия для того, чтобы закончить игру в наивысшем качестве и в кратчайшие сроки. Нас ободряет тот факт, что большинство изначально заявленных элементов и особенностей игры уже реализованы, остается сделать лишь тестирование и отладку.



ФЕВРАЛЬ 2005

На официальном сайте опубликовано объявление, где сообщается, что «компания возьмет дополнительное время для завершения разработки проекта S.T.A.L.K.E.R.». – S.T.A.L.K.E.R. – первый проект подобной сложности для нас, – сказал менеджер проекта **Антон Большаков**. – Мы делаем систему симуляции жизни, которая впервые за 10 лет позволит отойти от коридоров и триггеров, показать новые возможности геймплея и направление, куда может развиваться жанр. С другой стороны, игра – это интересный геймплей, и ни одна фишка не оправдывает его отсутствие. Поэтому, выбирая между скорым выходом и доводкой геймплея, мы без раздумий взяли еще время на доводку. Новая дата релиза – when it's done. Такие заявления раньше позволяли себе только великие команды вроде **id Software** или **3D Realms**. Теперь в их число вошла и украинская GSC.



S.T.A.L.K.E.R. не выйдет в 2005 году – вскоре донесли до нас западные журналисты. Незвестный источник сообщил: авторам еще долго работать над игрой, так что не ждите и даже не надейтесь.

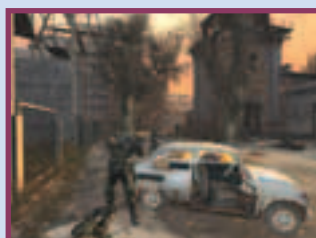
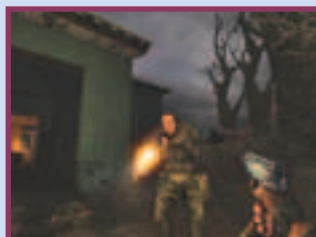
ОКТАБРЬ 2005

Брайан Феррелл объявил, что THQ издаст S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl во второй половине 2007 фискального года (то есть не раньше октября 2006-го). «Он это всерьез?!» – возопили геймеры. Как оказалось, да.



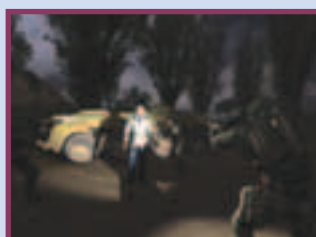
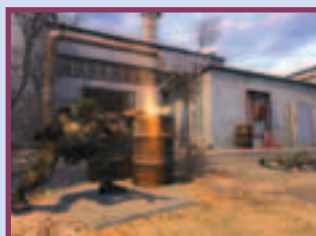
НОЯБРЬ 2005

16 ноября в Германии вышел S.T.A.L.K.E.R. К сожалению, не игра, а книга. Роман-предысторию написали немецкие писатели – **Клаудия Керн** (Claudia Kern) (она сочинила сюжет для **Darkstar One**) и **Берндт Френц** (Bernd Frenz). В том же месяце менеджер проекта Антон Большаков признал: у сотрудников GSC не самые большие зарплаты в отечественной индустрии, поскольку превышен бюджет проекта. Он также указал на цели, которые ставит перед студией THQ: в частности, S.T.A.L.K.E.R. должен разойтись тиражом не меньше, чем миллион копий. Впрочем, директор компании GSC **Сергей Григорович** сказал, что уверен в коммерческом успехе «Сталкера», и дал понять: создание второй части – вопрос решенный.



ЯНВАРЬ 2006

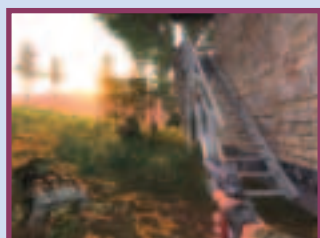
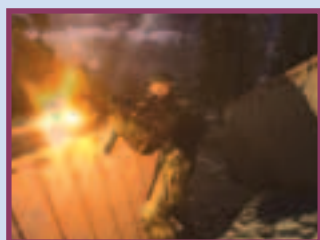
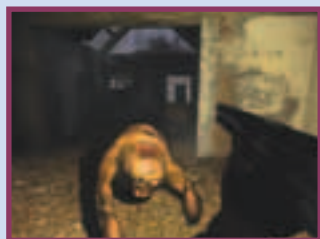
Пошли слухи, что у GSC большие сложности. Дескать, издателю надоело ждать, когда украинцы соблаговолит доделать игру. THQ намерено изъять все наработки и передать другой команде, порасторопнее. Однако один из программистов остудил горячие головы. Такое просто невозможно: код Shadow of Chernobyl почти не задокументирован, и другой разработчик никогда не разберется в нем. По слухам, GSC покинула часть команды, работавшей



над S.T.A.L.K.E.R., а из игры удалили ряд важнейших особенностей. Пошли пересуды, что долгострой может никогда не увидеть свет.

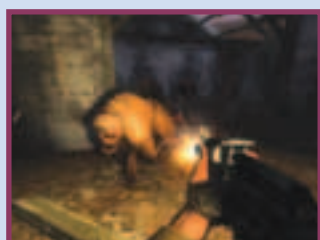
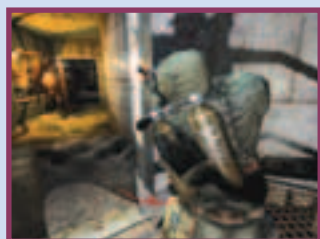
ФЕВРАЛЬ 2006

S.T.A.L.K.E.R. избавился от клейма when it's done. GSC наконец-то назвала дату выхода – I квартал 2007 года. А попутно заверила: больше переносов не будет. Одновременно студия опровергла тревожные известия о своей игре. Да, признали авторы, ряд второстепенных особенностей действительно исчез. Например, ограничена возможность пользоваться транспортом. Однако игра не станет «коридорным шутером», как утверждалось на некоторых западных сайтах. Также разработчики развеяли слухи о проблемах внутри студии: «В команде были проведены сокращения, коснувшиеся арт-отдела – в связи с тем, что работа по графике почти закончена (из 40 человек 5 сокращены). Никто из руководства, программистов, и уж тем более тестеров не может быть сокращен».



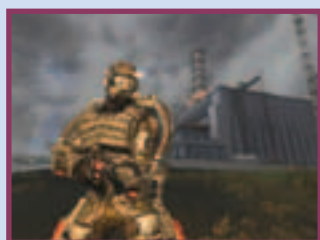
ОКТАБРЬ 2006

GSC снова пригласила игровых критиков в Киев – посмотреть на почти готовый S.T.A.L.K.E.R. Все прилетели и были вознаграждены экскурсией в Чернобыль. Ее участникам вручили по «сталкеровскому» вещмешку, где, среди прочего, лежала бутылка водки. Западные журналисты (а их набралось больше шестидесяти) были в шоке: и от игры, и от такого опыта. Спустя несколько недель новый видеоролик раскрыл точную дату выхода шутера – март 2007-го.



1 МАРТА 2007

Вице-президент издательства THQ **Келли Флок** (Kelly Flock) сообщила: S.T.A.L.K.E.R. ушел на «золото». История разработки одного из самых амбициозных проектов XXI века закончилась.



ДНЕВНИКИ СТАЛКЕРА



НОВАЯ СЕРИЯ РОМАНОВ
ПО ИГРЕ S.T.A.L.K.E.R. ОТ
ИЗДАТЕЛЬСТВА "ЭКСМО"

ЧИТАЙТЕ УЖЕ
В МАРТЕ!



WWW.STALKER-GAME.COM



Текст: Иван Гусев

СКАНДА- ЛИСТЫ

ОТ СУМЫ ДО ТЮРЬМЫ

В игровой индустрии скандалят постоянно. Иногда кажется, что даже в большой политике как-то спокойнее. Вероятнее всего, так происходит потому, что наша с тобой любимая часть поп-культуры молода, эпатажна и, безусловно, неоднозначна. Никто толком не знает, каким образом игры влияют на психику (и влияют ли вообще?) и что допустимо в сфере электронных развлечений, а что нет. Взять, к примеру, популярную тему: ограничение продажи жестоких проектов. Как определить, где норма, а где перебор? Большинство из того, что ты видишь на экране компьютера, есть и в книгах, и в живописи, и в фильмах, однако никто не пытается уберечь от них тинейджеров. Насилие над бандитами и представителями закона есть даже в детских мультках, но не запрещать же «Тома и Джерри» из-за того, что полицейскому перепало по голове деревянным молотком?

Вторая причина скандальности индустрии – игры лучше любых фильмов передают жизнь. В смысле, настоящую жизнь, изобилующую обманами, жестокостью и ссорами. Как мы заметили, виртуальные конфликты мигом перерастают в реальные. К примеру, гаитяне обвинили компанию **Rockstar Games** в расизме из-за фразы "Kill all the Haitians!", мелькнувшей в **Grand Theft Auto: Vice City**.

В мире электронных развлечений крутятся огромные деньги, а там, где царит вечнозеленый бакс, всегда есть



место склокам. Вспомни недавнюю виртуальную аферу в **EVE Online**. Некий **Cally** ограбил геймеров на 800 миллионов межгалактических кредитов – примерно 170 тысяч долларов. Конечно, люди будут недовольны и потребуют компенсации! Правильный журнал подготовил любопытную подборку громких скандалов, случившихся в игровой индустрии за последние несколько лет. Мы постарались сделать материал разнообразным и описать непохожие случаи. Читай и будь миролюбив!



Индейцы будут мстить за Gup.



С миллионов, заработанных Call of Duty 2, актерам ничего не перепало.



Кстати, Hearts of Iron 2 в Китае тоже запретили.



«Пусть боссы EA сами бубнят за символ!» – заявили актеры.

СКАНДАЛ ИЗ-ЗА ДЕНЕГ

Давным-давно, при царе Горохе, игры были немymi. Потом, с развитием технологий (в частности, с появлением CD), залопотали. Однако в 2005 году чуть было снова не потеряли голос. Между американскими издательствами и актерами, озвучивающими персонажей, разгорелся трудовой конфликт. Артисты заявили: если им не начнут платить больше, они и близко не подойдут к микрофону, и пусть тогда издатели сами стонут за зомби и орут: «Солдат [бип], я отдал тебе [бип] приказ, так что тащи свою [бип] на тот холм и заставь этот [бип] пулеметный расчет заткнуться!» Бедолаги, озвучивающие твоих любимых героев, зарабатывали сущие копейки. Им за услуги платили разовый, весьма скромный гонорар. Неудивительно, что терпение «людей за кадром» лопнуло, и две крупнейшие актерские организации США заявили: «Издатели, хватит жмотничать!» Актеры потребовали долю с продаж, и, в случае, если их требования будут проигнорированы, пригрозили забастовкой. Выходить на демонстрации с плакатами «Я озвучил 32-х фрицев в *Call of Duty 2* и не заработал даже на [бип] кофе-молку!» никто не соби́рался. Актеры просто решили на время отказаться от озвучивания игр. Все разом. Разгоревшийся скандал выплеснулся

в СМИ, в **Electronic Arts** и другие издательства посыпались электронные письма следующего содержания: «Ребята, имейте совесть». Разногласия уладили полюбовно. Отныне актеры берут не меньше 695 долларов за четырехчасовую сессию в студии, а в будущем их гонорар повысят до 759-ти.

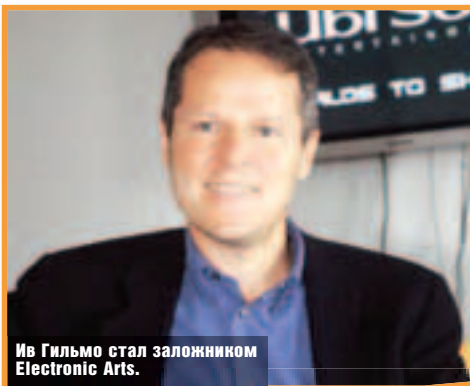
СКАНДАЛ ПО ПОЛИТИЧЕСКИМ МОТИВАМ

Компьютерные игры уже не раз становились причиной крупных политических скандалов. Так, весной 2004 года в Поднебесной объявили вне закона стратегию *Hearts of Iron*. Оказывается, на виртуальной карте Маньчжурия, Тибет и провинция Западный Синьцзян показаны суверенными государствами, тогда как Китай считает их своей территорией. Нам представляется такая подоплека событий: министр культуры КНР **Сунь Цзячжэн** (Sun Jiazheng) как-то вечером решил осилить *Hearts of Iron*, но она оказалась ему «не по зубам». Осерчал тогда господин Сунь да Вынь... пардон, Сунь Цзячжэн и заявил: «Данная игра искажает исторические факты и несет вред суверенитету и территориальной целостности Китая». Экшен *Tom Clancy's Ghost Recon 2* задел национальную гордость корейцев. Боевик, посвященный противо-

стоянию Южной и Северной Кореи, был запрещен в обеих странах. «Американцы демонстрируют свое негативное отношение к нам. Сейчас для них это просто игра, но когда начнется война, это уже не будет игрой. На войне их ждут только поражение и смерть», – писали северо-корейские газеты. Ну и, конечно же, все помнят прошлогоднее выступление **Ассоциации развития американских индейцев** против ковбойского экшена *Gup*. «Как это можно – снимать скальпы с апачей?!» – возмутилось коренное население Америки. Однако издатель – **Activision** – хоть и извинился перед индейцами, но проигнорировал их требование выпустить цензурированную версию. «Сидите в своих резервациях и помалкивайте! – цыкнули капиталисты. – Геноцид индейцев белыми – исторический факт!»

СКАНДАЛ С ЗАХВАТОМ ЗАЛОЖНИКА

Один из самых громких скандалов в игровой индустрии разразился в конце 2004 года, когда компания **Electronic Arts** купила сразу 20 процентов акций **Ubisoft**. «Электроники» ни словом не обмолвились о намерении взять французское издательство под свой контроль. Совсем наоборот – они упирали на то, что приобрели пакет акций в расчете на хорошие дивиденды,



Ив Гильмо стал заложником Electronic Arts.



Сэм Фишер разберется с EA.



А это, наверное, педофил из The Sims 2.

и обещали не совать нос во внутренние дела компании. Однако никто им до сих пор не верит. Учитывая тот факт, что 44.5 процентов акций Ubisoft находятся в руках у мелких владельцев, скупка может начаться в любой день.

Президент французской компании **Ив Гильмо** (Yves Guillemot), основавший Ubisoft вместе со своими братьями в 1986 году, не скрывает обиды на Electronic Arts. Он назвал случившееся «захватом заложников» и категорически против ведения бизнеса совместно с EA. А чтобы сохранить независимость, нужно хорошо работать – дабы акционеры были довольны и не продавали свои акции. Так что в какой-то степени захват пошел на пользу Ubisoft – за последние три года издательство выпустило множество первоклассных игр.

– Мы предпочитаем оставаться независимой компанией и намерены удвоить стоимость Ubisoft в ближайшие два года, – говорит Гильмо. – Наши дела идут хорошо, и акционеры даже не думают расставаться со своими активами.

Впрочем, если Electronic Arts захочет подчинить французов, оно добьется цели. У «электроников» свыше 2.5 миллиардов долларов на банковских счетах. Этого достаточно, чтобы купить четыре компании уровня Ubisoft.

СКАНДАЛ НА ДВУХ НОГАХ

Флоридский юрист **Джек Томпсон** (Jack Thompson) – это ходячий скандал. Он ненавидит игровую индустрию и столько кровушки попил у геймеров, что нам впору выдавать значки почетных доноров. Больше всего Джек не выносит серию **Grand Theft Auto**, но, впрочем, никогда особо не привередничает при выборе своей следующей жертвы. Однажды, видимо, с перепоем, он набросился на **The Sims 2**. По мнению Томпсона, эта игра – усада для педофила, поскольку маленький патч позволяет даже персонажам-подросткам познать радость секса. Обвинения были слишком абсурдными, и Джек предпочел «забыть» про творение **Maxis**.

Томпсона вообще часто заносит. Так, бывшего президента **Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения (ESA)** **Дугласа Ловенштейна** (Douglas Lowenstein) он сравнил с Гитлером, а **Билла Гейтса** (William Gates) заклевал за **Halo**. Флоридский юрист дошел до того, что выступил в защиту двадцатилетнего **Девина Мура** (Devin Moore), застрелившего троих копов. Мур уверял, что он невиновен, поскольку взялся за оружие под впечатлением от **Grand Theft Auto III**. Томпсон вторил ему:

– Девин Мур знал, как разделаться

с полицейскими. Ему дали симулятор убийства – **GTA!**

Возмущенные геймеры в ответ наладили через интернет продажу футболок с надписью «Я ненавижу Джека Томпсона».

К счастью, недавно в суд на Томпсона подала Коллегия адвокатов Флориды. Юристы обвиняют коллегу в неоднократном нарушении правил профессиональной этики и говорят: «Мы не хотим, чтобы Томпсон превращал суд в цирк». Что, Джек, довыпендривался?

СКАНДАЛ ВОКРУГ БАЛЛОНОВ С КРАСКОЙ

На **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** своего возмущенных моралистов набросилась еще до выхода игры. Критиканам было плевать, что действие экшена, посвященного граффити и борьбе за свободу, происходит в вымышленном городе будущего, лишь смутно напоминающем Нью-Йорк. По их мнению, хип-хоп-модельер **Марк Эко** (Marc Ecko) учит молодежь разрушать чужую собственность. Член муниципального совета Нью-Йорка **Питер Валлон** (Peter Vallone) потребовал прекратить разработку **Getting Up**.

– Хватит уже учить детей, как скрываться с места преступления, – негодовал он. – Хорошо еще, что издательство **Atari** не собирается

Ready, Steady, Vista™

Стильные и надёжные материнские платы Foxconn применяются в миллионах персональных компьютеров по всему миру. Используя современные компоненты совместно с материнскими платами Vista™ Ready от Foxconn, вы создадите решение, поддерживающее новейшую операционную систему от Microsoft.®



P9657AA-8EKRS2H



- Intel® P965 chipset
- Dual DDR2 800, 4* DIMMs, 8Gb Max.
- 7.1 channel HD Audio, Gigabit LAN
- 1* PCIe x16
- 6* SATAII, 1* eSATAII, RAID
- 2* IEEE1394a



G9657MA-8EKRS2H



- Intel® G965 chipset
- Dual DDR2 800, 4* DIMMs, 8Gb Max.
- 7.1 channel HD Audio, Gigabit LAN
- Встроенная графика Intel® GMA X 3000, Clear Video Technology
- 4* SATAII, 1* eSATAII, RAID, 2* IEEE1394a



FOXCONN®

www.foxconn.ru

Дилеры: Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникайшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-8568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.



Эрин Хоффман победила EA.



The Battle for Middle-earth едва не разрушила семейное счастье Хэйсти.



Полиции Нью-Йорка так и не удалось задержать этого человека.



Эко выиграл суд против Нью-Йорка.

выдавать баллончики с краской вместе с игрой!

Валлон, пытавшийся в 2001 году стать мэром Нью-Йорка, еще тогда ополчился на граффити. Он называл уличных художников «вандалами» и «преступниками». Getting Up также разозлила активистов организации **Keep America Beautiful** и лично мэра Нью-Йорка **Майкла Блумберга** (Michael Bloomberg). Последний даже запретил проведение на Манхэттене тусовки **Getting Up Block Party**, поскольку ее организаторы собирались отдать копии вагонов нью-йоркского метро «на растерзание» граффити-художникам.

Эко подал в суд на Нью-Йорк и... выиграл дело. Судья не посчитал, что Getting Up Block Party прославляет вандализм, и ехидно поинтересовался у представителей мэрии, почему они не пытаются запретить «Вестсайдскую историю» – классический фильм, посвященный уличным бандам. Эко же выступил с пафосным заявлением, общий смысл которого таков: «Граффити – часть культуры Нью-Йорка».

СКАНДАЛ ОТ УСТАЛОСТИ

10 ноября 2004 года в онлайн-дневнике на сервере **LiveJournal.com** появилось сообщение за подписью **EA Spouse** («супруга EA»). Женщина рассказала о чуть ли не

рабских условиях труда, царящих в стенах **Electronic Arts**. Работники компании вкалывали по 90 часов в неделю, без выходных, нормального отпуска и выплаты сверхурочных. Под псевдонимом EA Spouse скрывалась **Эрин Хоффман** (Erin Hoffman), жена программиста **Линдера Хэйсти** (Leander Hasty). Хэйсти участвовал в создании стратегии **LotR: The Battle for Middle-earth** и неделями пропадавал в студии. Семья даже ужинала в офисе. Кстати, именно Линдер одним из первых подал на EA в суд. Он потребовал выплатить ему и его коллегам сверхурочные и возместить моральный вред.

– Работа на EA предусматривает творчество, а не постоянное поглядывание на часы! – обиженно заявил тогда вице-президент компании **Расте Рюефф** (Rusty Rueff). Однако многие сотрудники Electronic Arts оказались не согласны с ним. Несмотря на запугивание, они стали обращаться в суд. И победили! Четверо тружеников добились выплаты компенсации в 15.5 миллионов долларов. Получив неприятный прецедент, боссы EA решили не доводить очередное дело до слушаний в суде и согласились выплатить 14.9 миллионов долларов в качестве сверхурочных и компенсации морального вреда. Сумму распределили между

двумястами сотрудниками издательства. Вдобавок работников перевели на строгую почасовую оплату, так что больше никаких бесплатных трудовых подвигов.

СКАНДАЛ ИЗ-ЗА ЖЕСТОКОСТИ

«Жестокость, пропагандируемая играми, негативно повлияла на психику моего подзащитного» – адвокаты уже вызубрили эту магическую фразу и активно пользуются ею, защищая убийц.

Летом 2005 года на скамье подсудимых оказались 17-летний **Уоррен ЛеБланк** (Warren LeBlanc) и создатели кровавого экшена **Manhunt** из **Rockstar Games**.

Уоррен ЛеБланк и 14-летний **Стефан Пакир** (Stefan Pakeerah) жили в английском городе Лейчестер. В один злополучный день первый напал на второго в пустынном парке. Уоррен уверяет, что хотел ограбить Стефана и сам не понимает, почему, набросившись на знакомого, ударил его молотком, а потом добил ножом. Manhunt всплыла, когда стали разбираться в причинах трагедии. Друзья ЛеБланка в один голос уверяли, что Уоррен был буквально одержим ею.

– Стефана убили при помощи молотка и ножа – орудий, часто используемых в той игре, – сказал отец Пакира. – В Manhunt вы получаете

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИД

1C Ассоциация магазинов
и игральных залов
в Москве и СПб. Мы работаем
по всей России и Европе. 1C
125080, Москва, ул. М.
пр. Сахаровская, 21
Тел: +7 (495) 707-00-01
Моб: +7 (915) 900-00-01
1C-IT.ru, 1C-IT.com, 1C-IT.net

Когекс Воиниш



Реклама



<http://kv.games.1c.ru>

© 2006 ЗАО «1C». Все права защищены.
© 2006 Игра разрабатывается компанией 1C-So. Все права защищены.



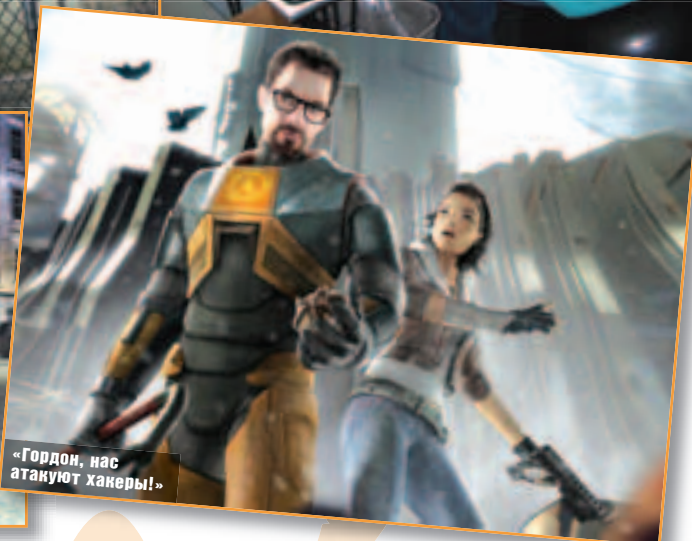
Manhunt – соучастник преступления?



Кража кода помешала Ньюэллу вовремя сдать Half-Life 2.



Полиция составила фоторобот Уоррена ЛеБланка.



«Гордон, нас атакуют хакеры!»

очки в зависимости от того, насколько жестоким было убийство. Это объясняет, почему сына так искромсали. Подобные игры влияют на детей, заставляя их выходить на улицы и убивать, и мы не хотим, чтобы такая гадость продавалась в магазинах. При этом родители преступника не смогли объяснить, откуда у их сына оказалась игра, имеющая строгое ограничение по возрасту – 18 лет. Суд посчитал, что Manhunt не причастна к трагедии. Однако ряд британских магазинов после многочисленных родительских жалоб снял экшен с прилавков. Неудивительно, что Rockstar Games, анонсируя недавно **Manhunt 2**, снова напомнила: связь проекта с убийством подростка не доказана.

СКАНДАЛ ПО ВОЛЕ ХАКЕРОВ

Ты наверняка помнишь про кражу сырого кода **Half-Life 2**, из-за чего, как говорят, релиз шутера задержался на год. Тогда, в сентябре 2003-го, разгорелся страшный скандал. «Как такое возможно?!», «Кто допустил?!», «Это все **Microsoft** виновата, у нее дыры в защите **Windows!**» – кричали на всех углах. Хакеров, причастных к взлому сервера студии **Valve Software**, краже и распространению украденных исходников, ловили стражи закона сразу нескольких государств. Как оказалось, сервер уважае-

мой студии вероломно атаковала Германия. Хакера **Axel G** арестовали на родине, хотя первоначально предполагалось выманить его в США. Парню даже предложили работу в Valve – якобы из-за его гениальности. Однако в последний момент он передумал лететь в Америку. В итоге воришку задержали правоохранительные органы Германии. Вскоре Axel G «сдал» своих товарищей, распространивших код **Half-Life 2**. Последовали аресты соучастников. Глава Valve Software **Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) утверждает, что расследованию очень помогли поклонники **Half-Life**, предоставившие ценную информацию о виновниках кражи. Уже спустя неделю после взлома разработчики знали имена преступников. Но арестовывать их не торопились. Вероятно, не хватало улик. А может, Valve и не спешила с наказанием, поскольку, по слухам, **Half-Life 2** была далека от завершения, а история с украденным кодом помогла студии хоть как-то оправдаться в глазах фэнов Гордона Фримена.

СКАНДАЛ ПОД ПИАР-СОУСОМ

На Западе о том, что такое **Lada Racing Club**, знают только коллекционеры самых убогих компьютерных игр. В нашей же стране скандал вокруг этой гоночной аркады стал

одним из наиболее громких событий 2006 года. Нельзя сказать, что мы впервые столкнулись с некачественным товаром под видом конфетки. Весной 2005-го «**Акелла**» выпустила экшен по мотивам отечественного боевика «Бой с тенью», оказавшийся трехгрошовой подделкой. Геймеры поохали, поохали, да забыли. А напрасно – наивностью отечественного игрока тут же воспользовались умелые пиарщики студии **Geleos** и издательства «**Новый Диск**». Нам буквально внушили: **Lada Racing Club** – «русский **Need for Speed**». Засмотревшись на полуголых девиц с постеров LRC, геймеры даже не задумались, а потянут ли авторы аркады про страусиные бега полноценный AAA-проект? Не потянули. В принципе, не особо и старались: из бюджета в полмиллиона долларов 120 тысяч ушло на рекламу. 15 марта 2006 года **Lada** появилась на прилавках магазинов, и разразился страшный скандал. Униженные геймеры обещали разработчикам подлинный «Кармагеддон» и сыпали проклятиями. Авторы тут же встали в позу: «Ишь, размечтались! Никто вам и не обещал **Need for Speed**, сами все выдумали». И вместе с издателем объявили о возврате дисков, а также обмене их на другие продукты компании-издателя. Короче, если ад все-таки существу-




ет, надеемся, пиарщиков этого «суперпроекта» усадят за компьютеры и заставят играть в Lada Racing Club. Бесконечно.

СКАНДАЛ И ЧАШЕЧКА КОФЕ

История с изменением рейтинга **Grand Theft Auto: San Andreas** стала главным скандалом десятилетия в игровой индустрии. Разработчик **Rockstar Games** и издатель **Take-Two Interactive** наверняка проклинают выпуск PC-версии San Andreas, поскольку до ее появления все было замечательно. Патч **Hot Coffee**, выпущенный голландцем **Патриком Вильденборгом** (Patrick Wildenborg) и открывший доступ к сексуальным сценам, принес Take-Two больше 100 миллионов долларов убытков. Как ты помнишь, у Карла, главного героя San Andreas, много подружек. После пары свиданий девушки приглашали его к себе домой «на чашку кофе», после чего доносились характерные постанывания. Hot Coffee позволял оказаться за дверью и принять участие в эротической мини-игре. Если Карл доводил негритяночку до оргазма, на экране появлялось сообщение: «Хорошие парни кончают последними!» Если нет – «Не удовлетворить женщину – преступление». Руководство Take-Two попыталось свалить вину на модификаторов из

народа, но ложь разоблачили в считанные дни. Рейтинговая комиссия **ESRB**, прозевавшая сексуальный контент, тут же наклеила на San Andreas ярлык «Adults Only». Крупнейшие розничные сети убрали San Andreas с прилавков, поскольку

они принципиально не торгуют товарами, предназначенными «Только для взрослых». Цена акций Take-Two Interactive тут же резко упала, и компании пришлось остановить производство San Andreas до тех пор, пока из игры не удалили всю эротику. Однако суды по поводу «горячего кофе» продолжают по сей день. 



ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Джо Кукан,
исполнитель
роли Кейна
в *Command
& Conquer 3*

Каково это – снова исполнить роль Кейна? Ну... это напоминает встречу со старым другом. Он повалил тебя, скрутил руки и побрил налысо электробритвой. Правда, потом товарищ помог тебе подняться, вы вдвоем отправились в тайский ресторан и стали вспоминать былые времена. Естественно, напились до чертиков и проснулись в мексиканской тюрьме. Вот примерно такие у меня ощущения.



■ Эйкройд готов к новой охоте.

В начале года в интернете появились ролики, демонстрирующие геймплей игры, явно навеянной известной комедией «Охотники за привидениями». Недавно стало известно, что проект по мотивам культового фильма 80-х действительно находится в разработке. Информацию подтвердил один из актеров, сыгравших в «Охотниках за привидениями», – Дэн Эйкройд (Dan Aykroyd). Он дал понять, что игру создает компания Vivendi Games и выйдет она не раньше 2008 года. Сам Эйкройд предоставит для проекта свои внешность и голос.

23

миллиона долларов заплатил Google за AdSense – фирму, занимающуюся рекламой в играх

СНЕЙКУ КУПИЛИ БИЛЕТ В КИНО



■ Премьера фильма состоится уже после выхода Metal Gear Solid 4.



■ Кодзима сам будет продюсировать фильм.

Слухи о скорой экранизации *Metal Gear Solid* ходили уже давно. Культовая консольная стелс-серия (на персоналке вышли две части из трех) всегда отличалась продуманным сюжетом и захватывающим игровым действием. Трехчасовую нарезку из роликов *Metal Gear Solid 3*, между прочим, в свое время демонстрировали в японских кинотеатрах, и никто из зрителей не посчитал, что напрасно потратил деньги на билет.

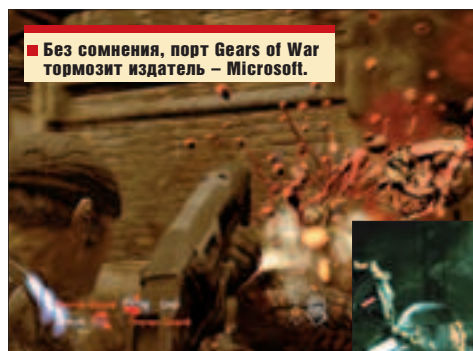
Пару лет назад на Metal Gear Solid положил глаз немецкий режиссер Уве Болл (Uwe Boll). Он пытался купить права на экранизацию, но, к счастью, боссы издательства Konami быстро поняли, с кем имеют дело, и указали херру Боллу на дверь.

Прошлой весной создатель серии Хидео Кодзима (Hideo Kojima) сообщил, что права на MGS ушли к крутой

кинокомпании, правда, утаил, к какой именно. Впрочем, на днях все прояснилось. Фильм о приключениях «пожирателя змей» Снейка будет снимать Sony Pictures Entertainment. Исполнительным продюсером картины выступит сам Кодзима. Если луна не упадет на Землю, премьера Metal Gear Solid состоится в 2008 году. Кстати, вице-председатель Sony Pictures Entertainment также обмолвился, что компания планирует экранизировать еще одну популярную игровую серию – *EverQuest*.



GEARS OF WAR ВЫЙДЕТ НА PC... КОГДА-НИБУДЬ



■ Без сомнения, порт Gears of War тормозит издатель – Microsoft.



■ Gears of War уже разошлась по миру трехмиллионным тиражом.

Gears of War стал головной болью для владельцев персоналок. Мы надеялись, что новое творение Epic Games появится на любимой платформе с небольшим отставанием от версии для Xbox 360. Однако после необычайно успешного старта игры авторы вообще позабыли о порте на PC. Поговаривали, что его отменили.

Что ж, уважаемые, у меня для вас две новости. Хорошая: порт будет! Как заявил вице-президент Epic Games Марк Рейн (Mark Rein): «Для корпорации Microsoft приставка Xbox 360 и компьютеры с операционной системой Windows – равноценные платформы. Так что PC-версия неизбежна».

Ну, а теперь плохая новость. Рейн понятия не имеет, когда Gears of War появится в продаже. Он привел в пример *Halo* – этот экшен стал бестселлером на PC (особенно в США), несмотря на то что Xbox-вариант вышел на два года раньше. Ту же стратегию Microsoft выбрала и для *Halo 2*.

– *Gears of War* – очень требовательная к «железу» игра, – сказал Рейн.

– Возможно, нам стоит подождать несколько лет, прежде чем у всех будет подходящий для нее компьютер. Занавес.

ACTION/RPG

Акелла

Тортуга II

- Проклятый Клад -



Copyright © 2007 Akella Entertainment Ltd. All rights reserved.
Akella Entertainment Ltd. 2007

Весела и беззаботна жизнь пиратской вольницы! Терпкий ром, драки в тавернах, да знойные красавицы в каждом порту... Но кто среди сорвиголов не знает, сколько опасностей припасено для флибустьера на суше и на море? Что ж, Вы сполна хлебнете пиратской жизни. Бесшумные ночные рейды на вражеские корабли, отчаянные морские бои и перестрелки на суше - без такого риска в Тортуге не разбогатеть. А если корсару случилось полюбить жрицу Вуду и пуститься за сокровищами самого Моргана наперекор проклятиям, британскому Флоту и своему бывшему командиру Чёрной Вороде, то все морские черти игроку в помощь!

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (812) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru

Оптовая продажа: Москва (495) 363-46-14, natus@cdgames.ru Санкт-Петербург (812) 363-46-65, akella@cdgames.ru

Ростов на Дону (863) 290-79-42, akella@cdgames.ru Новосибирск (383) 227-74-64, akella@akella.com

Екатеринбург (343) 287-34-42, akella@akella.ru

Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedi.com.ua

Великое ООО "Дондизмультимедиа" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"),

Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Игры
ХИТ ZONA

Различные продукты в различных формах: "COIO3", "Игры" и "Хит Зона"



Акелла

РЕКЛАМА



■ Ожидание затягивается...

На логотипе **Valve Software** должен красоваться не вентиль, а тормоз. Почему? Да потому что **Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) и компания вновь не сдержали данное слово. Обещали выпустить **Half-Life 2: Episode Two** этим летом, а недавно перенесли дату релиза долгожданного шутера на осень. Так что ориентируйся не на сентябрь, а на конец ноября. Задержка вызвана желанием Valve Software одновременно издать **Half-Life 2** со всеми дополнениями не только для PC, но также для Xbox 360 и PlayStation 3.



■ Да, мы тоже его ненавидим.

Согласись, когда в телевизоре появляется тварь, известная под именем **Crazy Frog**, так и хочется швырнуть в экран чем-нибудь тяжеленьким. Увы, мода на гадкую лягушку никак не проходит. Неудивительно, что недавно компания **Myriad Interactive** подписала договор с создателем **Crazy Frog** шведом **Эриком Вернквистом** (Eric Wernquist) и получила права на производство «квакающих» игр до 2012 года. «Crazy Frog стал мировым брендом, нравится вам это или нет!» – заявил основатель **Myriad Interactive** **Лео Зулло** (Leo Zullo). И он прав – ужасная серия **Crazy Frog Racer** разошлась миллионным тиражом.

ХОДЯТ СЛУХИ

X-COM? X-COM!



■ Создатели BioShock возьмутся за X-COM?



■ Последняя X-COM-игра вышла в 2001 году.

Иногда громкие слухи приходят оттуда, откуда их вообще не ждешь. Например, с веб-сайта солидной юридической конторы **Fierst, Pucci & Kane, LLP**. Среди клиентов сотрудника фирмы **Фредерика Фирста** (Frederick Fierst) значились двое отцов-основателей **Irrational Games**. Также был приведен список игр, с которыми связана данная студия. Цитируем: «**System Shock 2, Tribes 3, SWAT, X-Com, BioShock, Freedom Force**».

Упоминание об X-COM быстро исчезло с сайта **Fierst, Pucci & Kane, LLP**. Либо господину Фирсту указали, что он сболтнул лишнее, либо юрист просто ошибся. Однако его контора уже давно обслуживает игровые компании и вроде бы должна разбираться, какими проектами заняты клиенты (среди них, кстати, экс-глава **Shiny Entertainment** **Дэйв Перри** (Dave Perry), **High Voltage Software**, **The**

Tetris Company, Paradox Interactive и всеобщая «любимица» **StarForce**). Права на серию X-COM с 2005 года принадлежат **Take-Two Interactive**. Это же издательство владеет и студией **Irrational Games**. Ну и, наконец, «иррационал» **Кен Левайн** (Ken Levine), главный творец компании, не скрывает свою любовь к X-COM. Впрочем, сейчас он отказался комментировать домыслы прессы. Послушаем, как Левайн запоет после скорого релиза **BioShock**.



■ По словам Левайна, Freedom Force навеяна X-COM.

ОХОТА НА ЛЮДЕЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



■ Manhunt признана одной из самых злобных игр в истории.

Мало кто предполагал, что у компании **Rockstar Games** хватит смелости взяться за разработку сиквела **Manhunt**. Этот кровавый экшен в свое время спровоцировал бурю негодования со стороны консервативно настроенной публики. Его запретили в Германии, Австралии и ряде других стран. **Manhunt** даже фигурировала в уголовном деле об убийстве подростка.



■ Пока Manhunt 2 анонсирована только для консолей.

Впрочем, суд доказал непричастность игры к преступлению.

Так или иначе, поприветствуем **Manhunt 2**! Сиквел разрабатывается недавно созданной студией **Rockstar London**. Игра должна появиться в продаже летом 2007 года. Пока только на приставках (PS2, PSP и Wii), однако вероятность портирования проекта на PC очень велика.

Представители **Rockstar Games** утверждают, что не намерены делать **Manhunt 2** менее жестокой или кровавой, чем оригинал. Они называют этот экшен «психологическим триллером с элементами драмы для взрослой аудитории». «Мы уважаем мнение тех, кто считает, будто подобные игры недопустимы, – говорят рокстаровцы. – Однако просим уважать и мнение геймеров, сделавших **Manhunt** большим хитом».

RPG

Акелла

SILVERFALL



В

олшебный мир Нельве уже никогда не будет прежним. Достижения технологии не оставляют места колдовским чудесам. Согласие сменяется раздором. Защитники магии ополчились на строителей машин. Однако новая опасность поглотит и тех, и других. Грохот войны всех против всех пробудил Древнее Зло. Только настоящий герой видит то, чего не замечают остальные. Так почему же ты до сих пор читаешь этот отрывок летописи и бездействуешь? Ружьем, посохом или острым мечом спаси родную Нельве.

- 8 САМОБЫТНЫХ РАС НА ВЫБОР
- НЕОБЫЧНЫЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- У ГЕРОЯ МОЖЕТ БЫТЬ ДО 8 СПУТНИКОВ, КОТОРЫЕ МЕНЯЮТСЯ ПОД ВАШИМ ВЛИЯНИЕМ
- ПРОРВА ПОБОЧНЫХ КВЕСТОВ!
- ОТ ВЫБОРА СТОРОНЫ ЗАВИСЯТ ОБЛИК, ЭКИПИРОВКА И ТАЛАНТЫ
- МОЩНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК С ПОДДЕРЖКОЙ PHYSX И RAGDOLL
- БОЛЕЕ 160 РАЗНООЦЕРСТНЫХ ИЛИ ВОЛСЕ ЧЕШУЙЧАТЫХ МОНСТРОВ
- СИСТЕМА НАСТРОЕК ГЕРОЯ ПОЗВОЛИТ ЗАДАТЬ ПОЛ, ВОЗРАСТ, ВНЕШНОСТЬ...

PhysX
by ageia

© 2006 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners.



M. GUGUZO

ХИТ ZONA

© 2007 ООО "Акелла"
 Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильное копирование преследуется.
 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
 Остальные продажи: Москва, (495) 363-48-14, natasy@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-45, akella@mgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarcetov@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellask@sky.ru
 Представитель на Украине: "Мультирейд" - www.multireid.com.ua
 Филиал ООО "Полет Наблюдателя" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"): Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д. 37, телефон: (812) 252-49-45.



Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Стив Боллмер,
исполнительный
директор
Microsoft

Эксперты говорят, что **Windows Vista** стартовала хуже, чем **Windows XP**, и спрос на нее невелик. Многих это расстраивает. Мне приятно, что люди с таким энтузиазмом отнеслись к появлению Windows Vista, однако должен признать: прогнозы многих аналитиков касательно вероятных продаж новой операционки чересчур завышены. Совсем не обязательно, что мы заработаем кучу денег на Windows Vista в этом году.



■ Издатель разлюбил
Heart of Empire.

Компания **Paradox Interactive** хладнокровно умертвила **Heart of Empire: Rome**. Впервые об этом проекте, смеси стратегии и симулятора, мы услышали еще летом 2004 года. Игру о гордых римлянах создавала студия **Deep Red**, известная тебе по **Tycoon City: New York**. Предполагалось, **Heart of Empire: Rome** поступит в продажу в начале 2007-го, однако что-то пошло не так, и разработку прекратили. Причины закрытия не уточняются, но, скорее всего, издателя просто не устроило качество почти готовой игры.

8

миллионов
экземпляров –
тираж **Need for Speed
Carbon** за первые 3
месяца продаж

МАРК ЭКО НА ДИКОМ ЗАПАДЕ



■ Кстати, по мотивам
Getting Up собираются
делать фильм.



■ Разработчики **Prey**
скоро встретятся с Эко.



■ Голова Эко полна
идей для игр.

Год назад мы познакомились с **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**, занятным экшеном, посвященным граффити и борьбе за свободу. Игра удостоилась добрых оценок критиков, однако ее продажи не порадовали издателя **Atari**. Впрочем, это не слишком расстроило режиссера проекта и известного хип-хоп-модельера **Марка Эко** (Marc Ecko). Человек, сделавший себе имя на пошиве клевых штанов для рэп-звезд, утверждает: ему есть чем удивить геймеров. По мнению Эко, игровая индустрия сегодня напоминает Дикий Запад и отчаянно нуждается в таком шустром ковбое, как он. Неудивительно, что недавно дизайнер основал компанию **Marc Ecko**

Entertainment. Она будет заниматься разработкой и продюсированием инновационных игр. Мистер Эко уверяет: у него в голове бродит миллион знатных идей, и их стоит воплотить в жизнь. Честно говоря, болтовню хип-хоп-модельера можно было бы не принимать всерьез, если бы с ним не являлась **Human Head Studios**. Разработчики прошлогоднего хита **Prey** взялись делать экшен в сотрудничестве с **Marc Ecko Entertainment**. Деталей – пока ноль, известно лишь, что это будет оригинальный, придуманный с чистого листа проект. Марк Эко (кстати, большой поклонник **Prey**) намерен лично участвовать в процессе создания игры.

KANE & LYNCH – ВО ВСЕХ КИНОТЕАТРАХ



■ Kane & Lynch достойна
большого экрана.



■ Права на экранизацию игры
купили еще до ее релиза.

Киноиндустрия постоянно нуждается в свежих (и не очень) идеях. В Голливуде уже привыкли покупать права на романы популярных писателей еще до того, как книги появляются на прилавках магазинов. Теперь настал черед компьютерных игр. Первая ласточка – экшен **Kane & Lynch: Dead Men**. Проект датской студии **Io Interactive** выйдет не раньше второй половины 2007 года, но права на его экранизацию уже приобретены. К счастью, не **Уве Боллом** (Uwe Boll). С удачной покупкой стоит поздравить канадскую компанию **Lionsgate**. «Мясной» экшен о на-

емнике-предателе и психопате оказался киношникам крайне оригинальным и интересным для широкой публики. Поскольку на договоре только-только высохли чернила, пока неизвестны ни возможный актерский состав, ни даже примерная дата премьеры. Зато мы знаем парней, которые займутся продюсированием киноверсии **Kane & Lynch: Dead Men**. Их зовут **Эдриан Аскэри** (Adrian Askarieh) и **Дэниель Олте** (Daniel Alter). Они, кстати, являются продюсерами другого фильма по мотивам популярной игровой серии – **Hitman**.

ТАРТАР

ХРОНИКИ



На протяжении миллионов лет вселенная жила в мире. Но времена изменились. Война с жестокой расой Дэ-Хэттз заставила поселенцев орбитальных городов покинуть насиженные места и искать убежище в далеких звездных системах.

Теперь у человечества появилась хрупкая надежда на то, что эта находка поможет остановить глобальный катаклизм и положить конец затянувшейся битве за выживание во вселенной.

Однажды небольшой флот из двух военных крейсеров и научного судна прибыл в отдаленную систему Антэрра, к которой вела закрытая миллионы лет назад магистраль неизвестной расы. Здесь были найдены руины древнего города Оззах.



© 2006 ООО «Акелла». Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии.

Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Никаких изменений не предусмотрено.

Тех. поддержка: (495) 353-4512 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.akella.com

Оптовая продажа: Москва, (495) 353-45-14, katalyuf@akella.ru Санкт-Петербург, (812) 252-45-65, akella@akella.ru

Рославль-Дон, (803) 250-75-42, akelladon@akella.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellanb@akella.com

Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua

Филиал ООО "Прайм Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуция и поддержка) по адресу: Филиал "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Гаскова, д. 37, телефон: (812) 252-45-65.



УНИКАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!



Теперь ты можешь получать журнал с **КУРЬЕРОМ** не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Ростове-на-Дону, Волгограде, Самаре, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске, Новосибирске.

Выгоды курьерской доставки:

■ Сокращение сроков доставки

Теперь доставка курьером – 3–6 дней. Без дополнительной оплаты!

■ Удобно

Не нужно искать журнал. Тебе принесут его на работу или домой.

■ Экономия.

Дешевле на 10% и более, чем в розничной продаже. На годовую подписку и комплекты – еще дешевле!

Для того чтобы получать журнал курьером, необходимо указать в купоне и квитанции* один из двух вариантов:

■ свой рабочий адрес

с названием компании;

■ подробный домашний адрес

(подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае твоего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я, или др.

*Купон и квитанцию можно найти на стр. 181.

Дополнительную информацию по подписке можно уточнить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999 или по E-Mail: info@glc.ru.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

НИ СТЫДА, НИ СОВЕСТИ



■ Общество возмущена бесстыдством RWS.



■ Удачное замужество принесло Анне Николь полмиллиарда долларов.

Создатели шокирующей экшен-сери **Postal** снова оказались в центре скандала. Западная общественность крайне негативно восприняла пресс-релиз, выпущенный студией **Running With Scissors**. Дело в том, что игроки осмелились посмеяться над смертью секс-бомбы **Анны Николь Смит** (Anna Nicole Smith) и ее дочкой Даниэллин.

Напомним, что звезда «Плейбоя», актриса и телеведущая умерла 15 февраля – то ли от передозировки наркотиков, то ли от сердечного приступа. Ее состояние оценивается в 500 миллионов долларов. Неудивительно, что у пятимесячной Даниэллин тут же объявились трое «папаш», заявивших о своем отцовстве. Кто их

них истинный родитель, выяснит суд. По мнению же ребят из **Running With Scissors**, отцом ребенка вполне может быть их Почтовый Чувак.

Персонаж **Postal** утверждает, что был очень-очень близко знаком с Анной Николь Смит. «После того, как мы провели час вместе, она кричала: «Я не чувствую своих ног!»», – говорит Почтовый Чувак в пресс-релизе, распространенном **RWS**. Исполнительный директор студии **Винс Дези** (Vince Desi) добавляет, что, хорошо зная персонажа, допускает: «Все возможно».

Как и следовало ожидать, шутка пришлась по вкусу далеко не всем. Дези и его команду уже называли бесстыдниками, из-за всех сил пытающимися не выпасть из поля зрения прессы.

CRYSIS НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ PC



■ Спокойно, твой «старичок» потянет Crysis.

В **Crysis** можно будет спокойно играть на компьютерах с начинкой двух- и даже трехлетней давности! С таким, прямо скажем, сенсационным заявлением недавно выступил **Севат Йерли**

(Cevat Yerli), исполнительный директор немецкой студии **Crytek**. В одно мгновение он развеял слухи о невероятных требованиях нового проекта от создателей **Far Cry**.



■ В Crytek работают гении оптимизации.

Поговаривали, что **Crysis** будет работать на компьютерах с двудерными процессорами и только под **Windows Vista**. Как оказалось, все неправда!

– Мы позаботились о том, чтобы **Crysis** был доступен для максимально широкой аудитории. У игры очень гибкие настройки, – сказал Севат Йерли. – Оптимизация продолжается и по сей день.

Директор **Crytek** признал, что будущие игры студии будут рассчитаны только на компьютеры с операционной **Windows Vista**. Однако это утверждение не касается текущего проекта. В довершение Йерли попросил фэнов набраться терпения и не засорять форумы требованиями немедленно выпустить **Crysis**. «Игра поступит в продажу так скоро, как только возможно», – сказал он. И, наконец, пробубнил под нос: «Достали!»

Акелла

СТРАТЕГИЯ

ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

ОБИДАЕМЫЙ ОСТРОВ

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Страна Отцов, Хонти, Варвары, Островная Империя - четверка голодных хищников в политической клетке со стальными прутьями. Один из зверей дрогнул, трое других разом бросились прикончить слабого. Это естественный отбор - закон, справедливый для любого организма, будь то животное или государство.

СРАБОТАЕТ ЛИ ОН В ЭТОМ МИРЕ?

«Послесловие» станет прологом к новой истории Острова, которую ты напишешь кровью и порохом.

WARGAMING.NET



M. Siqueira



ZENIA



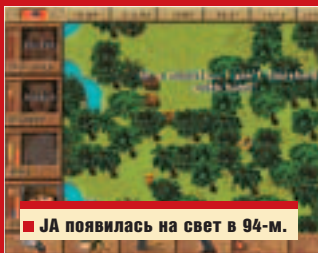
Джеџа

ЛЮДИ
ГОВОРЯТ



Levelord,
гейм-дизайнер,
один
из основателей
**Ritual
Entertainment**

SiN Episodes: Emergence разошелся неплохим тиражом (порядка 150 тысяч копий), но доход не окупил полностью создание второго эпизода. Несколько месяцев назад нам, к сожалению, пришлось оставить разработку. Мой план таков: сейчас **Ritual** закрепится на рынке казуальных игр, создаст несколько сильных и популярных продуктов, а потом мы вернемся к серии **SiN**. Мы любим SiN, не сомневайтесь!



■ **JA** появилась на свет в 94-м.

8 марта, в Международный женский день, компания **Strategy First** объявила во всеуслышание: мужской стратегический сериал **Jagged Alliance** в будущем обзаведется экранизацией. Канадское издательство подписало соответствующий договор с калифорнийской студией **Union Entertainment**. Обе стороны, как и положено, признались друг другу в уважении, но конкретных деталей касательно Джа-фильма (вероятно, боевика) не раскрыли. Обычно с момента подобных анонсов до похода в кинотеатр на премьеру проходит не меньше пяти лет...

21

августа –
окончательная
дата выхода
«шутера нового
поколения»
BioShock

«БЕСКОНЕЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ» ПРОДОЛЖИТСЯ



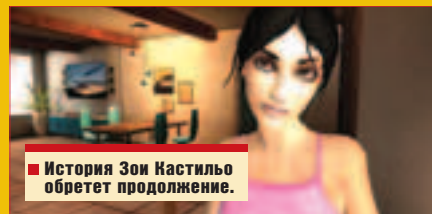
■ Надеемся, в **Dreamfall Chapters** не будет мерзких схваток.



■ Разработка **Dreamfall Chapters** находится в самой ранней стадии.

Чудесные новости, друзья! Норвежская компания **Funcom** анонсировала продолжение серии **The Longest Journey** под названием **Dreamfall Chapters**. Как ты помнишь, в мае прошлого года вышла **Dreamfall: The Longest Journey**, авантюра с гениальным сценарием, режиссурой и озвучкой. По сути, это был настоящий интерактивный фильм. Неудивительно, что недавно **Норвежский фонд кино** дал игроделам грант, чтобы они довели разработку до конца. Правда, выделенные деньги лишь частично покроют расходы по созданию **Dreamfall Chapters**. Руководство **Funcom** уже сообщило, каким способом будет распространяться игра – небольшими эпизодами через сервисы цифровой дистрибуции. Подобная модель опробована **Valve Software**, **Ritual Entertainment** (опыт,

скорее, неудачный: выпуск новых серий **Half-Life 2** все время откладывают, а **SiN Episodes** и вовсе приказала долго жить) и **Telltale Games** (студия выпустила уже четыре части **Sam & Max** и заверяет, что продажи очень хороши). Когда начнут выходить главы **Dreamfall Chapters** и сколько их будет – неизвестно. Зато **Funcom** обещает: в случае успеха компания, возможно, займется созданием онлайн-игры на основе вселенной **The Longest Journey**.



■ История **Зои Кастильо** обретет продолжение.

9 РОТА РВЕТСЯ В БОЙ



■ Работа над «9 ротой» только началась.



■ Герои фильма появятся и в игре.

Издательство «Новый Диск» анонсировало тактическую стратегию «9 рота» по мотивам одноименного фильма **Федора Бондарчука**. Обычно подобные игры выпускаются «в довесок» к кинокартине и не представляют никакой ценности. Однако на этот раз все должно быть иначе. Премьера «9 роты» давно отстремела, а значит, разработчиков не будут торопить словами: «Главное – успеть, а геймплей побоку». Игра расскажет историю 345-го отдельного гвардейского парашютно-десантного полка. Напомним, в ходе сражения на высоте 3234 в Афганистане бойцы 9-й роты выдержали 12 атак моджахедов.

Управлять действиями десантников предстоит как на оперативной карте, так и на стратегической. Нам обещаны разнообразные тактические приемы, достоверная физика и более восьмидесяти типов юнитов. Но главное, солдаты будут правдоподобно реагировать на происходящие вокруг события. Ну и, конечно же, в игре появятся знакомые тебе персонажи фильма. Разработкой «9 роты» занимается питерская студия «Леста», сделавшая имя на кроссжанровом проекте «**Стальные монстры**». Выпуск игры запланирован на ближайшую зиму.

СТРАТЕГИЯ

Акелла

WAR FRONT

TURNING POINT



DIGITAL REALITY

www.warfront-game.com

Масштабная стратегия с ролевыми и экшен-элементами от создателей легендарной Imperium Galactica. Как сложилась бы мировая история, победил Гитлер в самом начале войны? Что стало бы с немецкой военной машиной, если бы пал тоталитарный режим фюрера? И что, если бы правдой оказались легенды о сверхоружии, которое тайно разрабатывали ученые Третьего Рейха? Перед вами альтернативная история Второй мировой войны: стратегия в которой реальные модели танков, ракетниц и истребителей 40-х годов сражаются на одних фронтах с невиданной футуристической техникой. Готовьтесь принять командование германскими войсками, силами американцев или советской армией. И под вашим началом окажутся не только немцы «Пантеры» и не одни лишь легендарные «Катюши», но и чудовищные боевые машины огромной разрушительной силы...



10TACLE STUDIOS

© 2007 10TACLE STUDIOS AG.
Developed by Digital Reality Ltd.
All rights reserved.

РЕКЛАМА



М. БИРЮКОВ

ХИТ-ЗОНА

Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильные копирование преследуются.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва (495) 363-46-14, natasya@cdnavigator.ru Санкт-Петербург (812) 252-49-65, akella@imgbox.ru
Рослав-на-Дону (863) 290-78-42, akellarcostov@asamf.ru Новосибирск (383) 327-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург (343) 297-34-42, akellasko@sky.ru

Представитель на Украине - Мультитрейд - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Понет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.



Акелла



■ Вот так Буратино!

В последнее время **Американ МакГи** (American McGee) стремительно теряет авторитет. Никто не ожидал, что создатель восхитительной **Alice** породит на свет топорную **Bad Day LA**. МакГи, в пух и прах раскритикованный западной прессой, словно изгой, остался жить в Китае.

В Шанхае он открыл студию **Spicy Horse** и сейчас вместе с другими «профессионалами» трудится над пока не анонсированным **The Grimm Project**. За основу взяты наработки, сделанные Американом несколько лет назад – тогда затея называлась **American McGee's Grimm**. Судя по первым артам, нас ждет очередная мрачная сказочка.



■ Холден вернется в Сайлент Хилл.

Ужасик **Silent Hill** по мотивам одноименной игровой серии обзаведется сиквелом. Оно и не удивительно – только в США фильм заработал 50 миллионов долларов в кинотеатрах, 30 миллионов принесли продажи DVD и еще 30 обеспечил видеопрокат. Автор сценария **Silent Hill** **Роджер Эвери** (Roger Avery) пообещал засесть за продолжение, как только разберется с другой киноадаптацией игры – **Driver**. Окончательно развеяла слухи актриса **Лори Холден** (Laurie Holden), исполнившая роль офицера полиции Сибил Беннетт в первой части – она сообщила, что ей уже зарезервировано местечко в сиквеле.

ХОДЯТ СЛУХИ

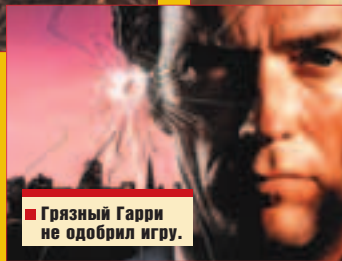
ЧТО С DIRTY HARRY?



■ Теперь The Collective работает только над экшеном Marker.



■ Dirty Harry могут передать создателям F.E.A.R.



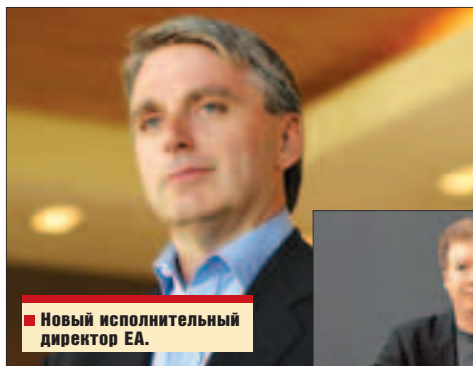
■ Грязный Гарри не одобрил игру.

Студии **The Collective** приказано прекратить разработку экшена **Dirty Harry**. Игра по мотивам культового боевика о суровом полицейском Гарри Калагэне создавалась в партнерстве с праволадельцем – компанией **Warner Bros. Interactive Entertainment**. Судя по всему, WBIE не устроило качество проекта, и она велела «сворачивать лавочку». Потеря важного заказа привела к массовым увольнениям в **The Collective** – на биржу труда отправились порядка 30 разработчиков. Впрочем, в **Foundation 9 Entertainment**, игровом издательстве, владеющем **The Collective**, сокращения называют обманчивым словом «оптимизация». «В одной студии – увольнения, зато во многих других наших офи-

сах, разбросанных по Северной Америке, рабочая сила нужна как никогда. Мы пытаемся трудоустроить всех!» – говорят представители **Foundation 9**.

Параллельно возникают вопросы касательно судьбы игровой адаптации **Dirty Harry**. Старый проект закрыт, это бесспорно. Новый еще не анонсировали. Однако вице-президент WBIE **Саманта Райан** (Samantha Ryan) уверяет: рано или поздно грязный Гарри заживет новой жизнью на консолях и PC. Поскольку госпожа Райан также является исполнительным директором студии **Monolith Productions**, пошли слухи, что именно создатели **F.E.A.R.** возьмутся за **Dirty Harry**. Следи за новостями!

У EA – НОВЫЙ «СТАРЫЙ» ДИРЕКТОР



■ Новый исполнительный директор EA.



■ Прежний исполнительный директор EA.

В **Electronic Arts** – кадровые перестановки. Со 2 апреля **Ларри Пробст** (Larry Probst) больше не является исполнительным директором компании. Нет, его не уволили за пьянство, и он по-прежнему председатель совета директоров EA. Свою прежнюю должность Ларри по-джентльменски

уступил **Джону Риччителло** (John Riccitiello). Что любопытно: последний до 2004 года заправлял в **Electronic Arts**. Риччителло ушел, чтобы возглавить частную инвестиционную фирму **Elevation Partners**. Именно она в 2005 году инициировала слияние двух именитых студий: **BioWare** и **Pandemic**.

До недавнего времени Риччителло занимал пост исполнительного директора **BioWare/Pandemic Studios**. Что подвигло его вернуться в **Electronic Arts** – не ясно. Скорее всего, большие деньги. Так или иначе, Риччителло заявил: «Руководить EA всегда было работой моей мечты» и ушел. Освободившееся место исполнительного директо-

ра **BioWare/Pandemic Studios** занял **Грег Ричардсон** (Greg Richardson). Он, кстати, в свое время тоже трудился в EA.

ACTION

Акелла



Близится решающее противостояние добра и зла. Быть может, не каждый человек заметит, когда всё уже будет кончено. Жар битвы похлещёт только между представителями враждующих сторон. Волею судеб могучий адент света именно в этот период покинул свою фракцию. Непосведными путями зла. За восстановление магической силы Райану Лениоксу придётся дорого заплатить. Хотите узнать цену сделки с дьяволом? Продайте жизнь героя подороже!

INFERNAL

ДЬЯВОЛЪЩИНА

Беспощадный action со стелс-элементами

Дьявольски острый сюжет

Разрушительный арсенал огнестрельного оружия и магических заклинаний

Несколько стилей ближнего боя

Разнообразные уровни требуют менять тактику прохождения

Сверхъестественная графика с поддержкой современных технологий

Infernal © 2007 Playlogic International N.V. All rights reserved. Developed by Metropolis. Published by Playlogic International N.V. Distributed by ООО «Акелла». Infernal and Playlogic are registered trademarks of Playlogic International N.V. © 2007 ООО «Акелла». Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. All other trademarks are the property of their respective owners.

Настоящее сотрудничество продолжается.

Открытая продажа: Москва (495) 063-46-14, natasya@akella.com, Санкт-Петербург (812) 252-49-66, akella@akella.com

Ростов-на-Дону (863) 296-78-42, akellarostov@yandex.ru, Новосибирск (383) 227-74-64, akellansk@akella.com

Екатеринбург (343) 297-34-42, akellab@yandex.ru

Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua

Финанс ООО "Помет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Громова, д.37, телефакс (812) 252-49-66.

ХИТ ZONA



ЛЮДИ
ГОВОРЯТ



Тронд Арн Аас,
исполнительный
директор
Funcom

Новые главы **Dreamfall** будут распространяться через интернет, и надемся, поклонники нас поймут. Мы постараемся оправдать их ожидания. Очень приятно видеть, что норвежское правительство (в лице **Norwegian Film Fund**) столь активно поддерживает местных разработчиков, то есть нас. Мы отблагодарим его за грант тем, что создадим адвенчуру небывалого качества. Нам это под силу.



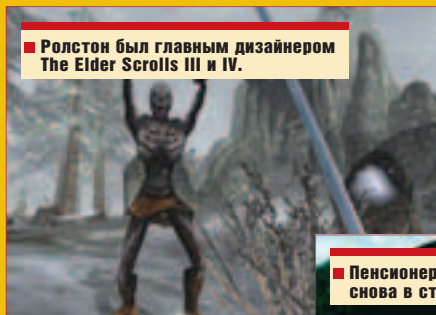
■ **So Blonde** напоминает
Runaway 2...

Сценарист первых трех частей **Broken Sword** **Стив Инс** (Steve Ince) последние несколько лет, вероятно, провел в тюрьме – о нем ничего не было слышно. Из камеры англичанина вызволили французские парни, называющие себя **Wizarbox**. В благодарность за спасение Инс согласился сочинить для «лягушатников» сценарий адвенчуры. И сделал это! Квест **So Blonde** рассказывает о приключениях взбалмошной блондинки, перенесшейся из наших дней в век пиратов. Как она проживет без косметички и сотового, мы выясним в ноябре.

1.000.000

долларов просят
владельцы за домен
www.half-life.com.
Valve молчит...

ВОЗВРАЩЕНИЕ АККОРДЕОНИСТА



■ Ролстон был главным дизайнером
The Elder Scrolls III и **IV**.



■ Пенсионер Ролстон
снова в строю.

Весной прошлого года, сразу после релиза великолепной RPG **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, главный дизайнер игры **Кен Ролстон** (Ken Rolston) вышел на пенсию. За долгую трудовую жизнь Ролстон поучаствовал в создании десятков RPG, начиная с настольных (**Dungeons & Dragons** и **Warhammer**) и заканчивая компьютерными. Сообщая о своем решении уволиться из **Bethesda Softworks**, Ролстон посетовал на возраст и поделился планами: проводить больше времени с семьей, путешествовать, а также в свое удовольствие играть на аккордеоне. Как оказалось, отдых быстро наскучил Кену. Видимо, выступления в качестве аккордеониста с непрофессиональными группами, составленными



■ После **Rise of Legends** студия **Big Huge Games** взялась за RPG.

из таких же пенсионеров, были не так веселы, как он предполагал. Поэтому – барабанная дробь – мистер Ролстон возвращается в игровую индустрию! Правда, не в **Bethesda**

Softworks, а в компанию **Big Huge Games**, хорошо знакомую тебе по стратегиям **Rise of Nations** и **Rise of Legends**.

Оказывается, на протяжении нескольких лет **Big Huge Games** трудилась над концепцией ролевой игры. Идея так понравилась Ролстону, что он не устоял перед соблазном поработать над ней. У RPG, которая выйдет на PC и консолях, уже есть издатель, но кто конкретно – загадка. От нас также скрывают, о чем будет проект и когда он появится в продаже.

THQ СТАВИТ НА СИКВЕЛЫ



■ **THQ** больше не дружит
с авторами **Painkiller**.



■ **Red Faction** возвращается
после четырехлетнего
перерыва.

Издательство **THQ** поведало геймерам, с помощью каких трюков собирается зарабатывать на нас деньги. Компания решила сделать ставку на сиквелы популярных игровых серий. Большинство из них – консольные хиты: экшены **Saints Row** и **Destroy All Humans**, а также гоночные аркады **Stuntman** и **MX**. Впрочем, есть и два приятных исключения: следующими частями обзаведутся автосимулятор **Juiced** и превосходный, ныне подзабытый шутер **Red Faction**. **Juiced 2: Hot Import Nights** уже анонсирована, ее релиз запланирован на осень. Вероятно, не за горами и зна-

комство с **Red Faction 3**. Руководство **THQ** также пророчит светлое будущее «голливудской RTS» **Company of Heroes** – эта стратегия пока не взяла планку в миллион экземпляров, но нам уже сулят сиквел. А вот что случилось с новым шутером от создателей **Painkiller**, решительно непонятно. В начале прошлого года стало известно: студия **People Can Fly** делает для **THQ** амбициозный FPS. Игра должна была выйти осенью 2007-го. Однако недавно представитель **THQ** заявил, что издательство не будет выпускать этот проект и пожелал разработчикам удачи.

Акелла

Возвращение Легенды

Корсары

ACTION / RPG



Нелинейность в выполнении игровых квестов:
найдите свой путь прохождения

Контрабанда, пиратский разбой, мирная торговля:
выберите свой стиль игры

Поиск сокровищ и участие в масштабных сражениях:
прославьте свое имя в веках

Увеличенное количество городов:
покорите их, или сотрите с лица земли



М.Супер

ХИТ ZONA

© 2006 ООО "Акелла". Все права защищены.
Игра разработана компанией "Акелла".
Игра с дополнением "Война за Голландию".
Самые большие города: Санкт-Петербург, (812) 227-71-61, akella@akella.ru
Новосибирск, (383) 227-71-61, akella@akella.ru
Екатеринбург, (343) 227-71-61, akella@akella.ru
Москва, (495) 227-71-61, akella@akella.ru
Игра разработана на движке "Akella Engine".
ООО "Транс-Медиа" г. Санкт-Петербург (дистрибуция по территории
"Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.37, телефон: (812) 957-89-65.



Standard, RU



Акелла

РЕКЛАМА



■ Пуллмана игры уже не интересуют.

Стало известно название игры, над которой работает студия **Shiny Entertainment**, недавно купленная у **Atari** компанией **Foundation 9**. Это **The Golden Compass** – приключенческий экшен, приуроченный к декабрьской премьере одноименного фильма. Киношка, в свою очередь, основана на знаменитом фэнтези-романе «Северное сияние» **Филипа Пуллмана** (Philip Pullman). Такое впечатление, что после выпуска двух игр о «Матрице» авторы **Earthworm Jim**, **MDK** и **Messiah** утратили былой авторитет и из творцов превратились в обычных ремесленников, работающих по заказу. Игра **The Golden Compass** выйдет осенью.



■ Поиграв в NFS, не садись за руль!

Шутеры с повышенным содержанием «кровищи» уже много раз обвиняли в провоцировании агрессии. Теперь ученые взялись за гоночные игры. Как показало исследование, проведенное британским институтом **BSM**, рэйсинги заставляют водителей забывать о безопасности. Треть участников эксперимента после получаса, проведенного за гоночной игрой, садясь за руль, были куда менее аккуратны на дороге и корчили из себя стритрейсеров. Кстати, год назад в Торонто водитель убил человека, столкнувшись с такси. В салоне авто виновника ДТП была найдена игра из серии **Need for Speed...**

СКОРО ТЫ УВИДИШЬ GTA IV



■ GTA: Liberty City Stories – главная удача Take-Two в 2006-м.



■ The Darkness поможет Take-Two.



■ Верь мне, «Цива» появится в 2008 году!

Издательство **Take-Two Interactive** отчиталось о своих результатах за 2006 год. Хвастаться особо нечем – убытки составили 185 миллионов долларов. Сказываются и отголоски скандала **Hot Coffee** вокруг **Grand Theft Auto: San Andreas**, и высокая цена перехода на консоли нового поколения, и финансовые махинации, в которых уличили высшее руководство компании. Главными «дойными коровами» Take-Two в минувшем году оказались **GTA: Liberty City Stories** (для карманной приставки PSP) и **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. В новом игровом сезоне компания делает ставки на шутер **BioShock** и экшен **The Darkness**. Чтобы хоть как-то поднять настроение

акционерам, Take-Two поведало о своих будущих блокбастерах. Как оказалось, уже находится в разработке новая «Цивилизация». К сожалению, пока не ясно, будет ли это **Civilization V** или же нас ждет ответвление от знаменитой стратегической серии (наподобие **CivCity: Rome**). В любом случае, это «нечто» не доберется до магазинов раньше 2008 года. Ну и, конечно же, не обошлось без упоминаний о **Grand Theft Auto IV**. Первый полноценный трейлер игры будет выброшен на просторы интернета 29 марта! Напомним, сама игра появится в продаже 16 октября. Увы, это будут версии для Xbox 360 и PlayStation 3. PC-порт, как всегда, придется ждать...

ГОРЯЧАЯ НОВОСТЬ

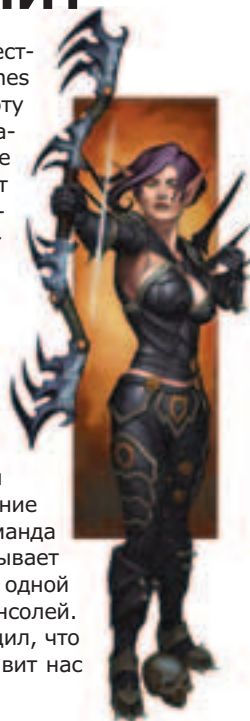
ТЕЙЛОР ВСЕХ РАЗВЕСЕЛИТ



■ Supreme Commander обзаведется адд-оном.

Превосходные продажи стратегии **Supreme Commander** вызывают зависть у конкурентов и позволяют **Крису Тейлору** (Chris Taylor), главе студии **Gas Powered Games**, с оптимизмом смотреть в будущее. Судя по последнему интервью с гейм-дизайнером, его так и распирает от желания поделиться с публикой деталями новых проектов, однако соглашения с издателем не позволяют. «Проведите собственное расследование или догадайтесь, но не впутывайте меня в неприязненности!» – со смехом просит Тейлор.

О'кей. Как нам стало известно, **Gas Powered Games** скоро закончит работу над патчем, после установки которого **Supreme Commander** подчинит себе всю мощь десятиго **DirectX**. «Заплата» очень большая, и не каждый сможет ее без проблем скачать из интернета. Так что придется ждать выхода первого адд-она к **Supreme Commander**, на диск с которым патч и выложат. Да, ты не ослышался: дополнение уже в производстве. Команда Тейлора также вкалывает еще над двумя играми: одной для PC и одной для консолей. Под пыткой Крис сообщил, что один из проектов заставит нас смеяться. Удивил, да...



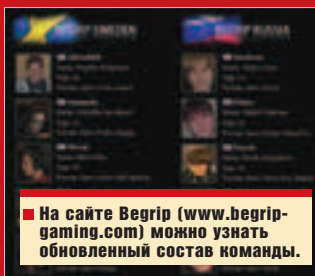
UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

- Полностью новый труднопроходимый регион - "УРАЛЬСКИЕ ГОРЫ"
- Новые автомобили: УАЗ-3303 "Головастик",
УАЗ-31514 "Командирский" и УАЗ-469 "Козел"
- Лебедка - ультимативное оружие в борьбе с бездорожьем!



www.4x4game.ru

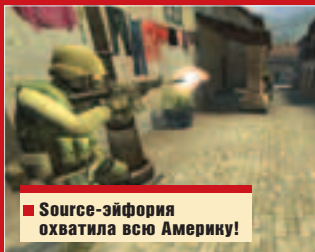
Ищи
видеотактику
на диске!



■ На сайте Begrip (www.begrip-gaming.com) можно узнать обновленный состав команды.

BEGRIP GAMING: МИНУС ХЕК

Клан **Begrip Gaming**, уступающий в России только **Virtus.pro**, расстался с одним из своих ветеранов – **Хек**’ом. Он выступал за Begrip более года. Решение заменить Хека было принято потому, что, по словам главного менеджера проекта, он не уделял достаточно времени тренировкам, да и его отношения с товарищами по команде оставляли желать лучшего. Его место займет бывший боец **Virtus.pro Hooch**.



■ Source-эйфория охватила всю Америку!

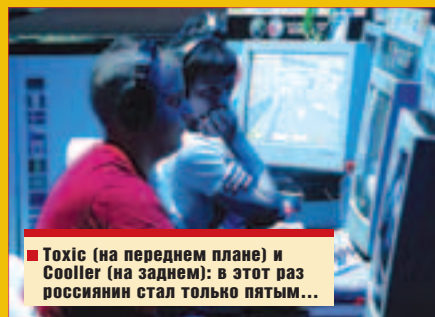
COMPLEXITY: ПРОБА ПЕРА

Не так давно одна из самых уважаемых американских **Counter-Strike**-команд **Complexity Syndicate** объявила о том, что перестает играть в **Counter-Strike 1.6** и переходит на **Counter-Strike: Source**. Такие же заявления поступили и от других американских чемпионов, например **Team 3D** (двукратные победители **World Cyber Games**, в том числе и по **CS: Source**). Недавно завершился первый турнир, в котором участвовали обе эти команды. Закончился он победой Complexity, буквально разгромившей **Team 3D** со счетом 16:3. Похоже, что и в **CS: Source** Complexity будет впереди планеты всей.

ПРЕМИАЛЬНЫЕ ДЛЯ ОТЛИЧНИКОВ



■ Клан Fnatic уже почти полгода не покидает верхних ступеней всех возможных рейтингов.



■ Toxic (на переднем плане) и Cooler (на заднем): в этот раз россиянин стал только пятым...

В Сети появился сайт www.zonerank.com, который составляет ежемесячные рейтинги лучших киберспортсменов мира в трех номинациях – **Warcraft III: The Frozen Throne**, **Quake 4** и **Counter-Strike**. «И что в этом удивительного?» – спросишь ты. Дело в том, этот проект отличается от тысяч себе подобных тем, что выплачивает более \$10.000 спортсменам, причем ежемесячно! Конечно, большую часть этих денег получают игроки в **Counter-Strike** – среди восьми лучших команд мира по версии Zonerank распределяется \$9500. В **Warcraft** и **Quake** по \$500 достается лишь фаворитам. Лидером мартовского рейтинга по Counter-Strike стала команда **Fnatic**, которая в последнее время первенствовала практически во всех турнирах, где принимала участие (последняя крупная победа – **CPL Winter 2006**).

Среди любителей **Warcraft** лучшим был признан кореец **Lucifer**, который лучше всех в мире управляет нежитью. В номинации **Quake 4**, лидером рейтинга, конечно, стал швед **Toxic**, который за весь 2006 год не проиграл ни разу.

Рейтинги Zonerank.com за март 2007 года:

Counter-Strike

- 1 место – Fnatic (Швеция), \$3500;
- 2 место – Pentagram (Польша), \$2000;
- 3 место – Made in Brazil (Бразилия), \$1400.

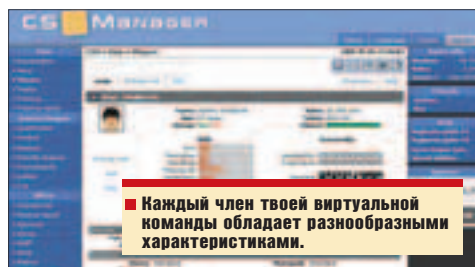
Warcraft III: The Frozen Throne

- 1 место – Lucifer (Корея), \$500;
- 2 место – Sky (Китай);
- 3 место – Remind (Корея).

Quake 4

- 1 место – Toxic (Швеция), \$500;
- 2 место – Socrates (США);
- 3 место – Fatality (США).

COUNTER-STRIKE: РАБОТЕНКА ДЛЯ МЕНЕДЖЕРА



■ Каждый член твоей виртуальной команды обладает разнообразными характеристиками.



■ А вот так выглядит прямая трансляция.

Многие геймеры даже не представляют, какой титанический труд проделывают менеджеры известных киберспортивных команд. Но теперь ты и сам сможешь стать организатором команды по «контре». Для этого надо зарегистрироваться на сайте www.ca-manager.com. Тебе придется подбирать игроков, разрабатывать тактики, назначать PCW-матчи (от английского practice clan war, то есть тренировочные матчи), регистрироваться на турнирах. Одновременно с этим также предстоит управлять и финансовой стороной дела: нанимать и увольнять персонал,

оплачивать собственный сервер, начислять зарплаты киберспортсменам и многое другое! Одним из главных достоинств менеджера является то, что все матчи своей виртуальной команды ты сможешь посмотреть в прямом эфире. Правда, отображаться они будут схематично на общей карте уровня. К сожалению, в данный момент игра доступна только на английском языке. Но даже этот факт не останавливает истинных поклонников **Counter-Strike**: на данный момент на сайте зарегистрировались более 30.000 пользователей со всей Европы, а лучших результатов добились немцы.

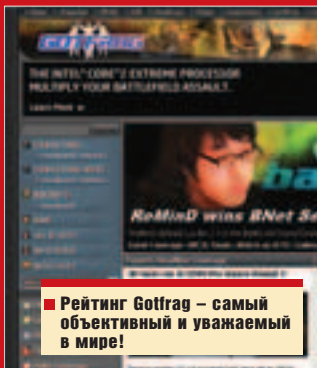
Встречайте новую игру в жанре stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

*"В одиночку ты не выиграешь войну,
но pomoжешь приблизить победу".*

- 10 уникальных заданий созданы на основе воспоминаний участников событий.
- Использование разной униформы, управляемая техника и реалистичная система передачи сведений между врагами позволяет решать каждое задание множеством способов.
- Уникальная возможность принять участие в сов.секретных операциях 4-го управления ГУКР "СМЕРШ" против Союзников.





■ Рейтинги Gotfrag – самый объективный и уважаемый в мире!

«КОРЕЙСКИЕ» ДОЛЛАРЫ

В интернете был опубликован список наиболее обеспеченных корейских прогеймеров. Профессиональный игрок в **StarCraft** в Южной Корее получает от \$6000 до \$200.000 в год, притом что средняя ежемесячная зарплата в стране – около \$1500. Самым богатым киберспортсменом стал [Oops]Reach из команды **KTF MagicaN's**, доход которого составил \$200.000 в год. Его ближайший конкурент **Iloveoov** ограничился \$150.000.



■ Gears of War для XBOX 360 разрабатывали Epic Games, создатели серии Unreal Tournament.

НОМИНАЦИИ WORLD CYBER GAMES 2007

Стали известны основные номинации **World Cyber Games 2007**. Турнир будет проходить по следующим дисциплинам: **StarCraft: BroodWar 1x1**, **Warcraft III: The Frozen Throne 1x1**, **FIFA 2007 1x1** и **Counter-Strike 1.6 5x5**. Вопреки ожиданиям, среди игр не оказалось ни одного шутера от первого лица, даже старого доброго **Unreal Tournament 2004**. Владельцы Xbox 360 сразятся в **Gears of War 3x3**.

ФИНАЛ INCUP WINTER 2007



■ На сайте InCup'a (www.incup.de) всегда можно зарегистрироваться на новые турниры!

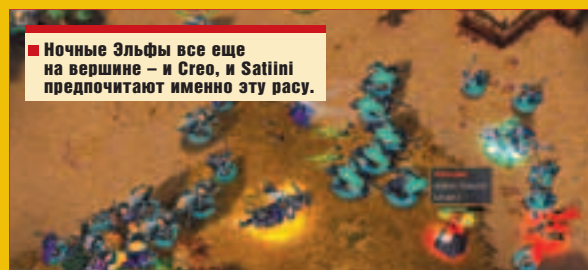
Закончился очередной сезон сверхпопулярной серии турниров по **Warcraft III: The Frozen Throne** под названием **InCup**. На протяжении нескольких месяцев в интернете проходят 16 отборочных турниров, участники которых получают очки за каждое призовое место, а потом 16 игроков, у которых к концу сезона окажется больше всех баллов, получают право участвовать в большом финале. Главный приз соревнований чисто символический – всего 500 евро, однако самые именитые прогеймеры не гнуша-

ются InCup'a. Это связано с тем, что состязание появилось раньше всех остальных, и многие современные «отцы» получили свой первый турнирный опыт именно на InCup'ах. Победителем зимнего сезона стал норвежец **Creolophus**, ныне

представляющий команду **4Kings**. В финале он одолел финна **Satiini** со счетом 2:0 по картам. Третье и четвертое место заняли наши соотечественники – **Rob** и **Happy**. Ни тот, ни другой раньше звезд с неба не хватали, поэтому это выступление можно считать удачным. Жаль, что призовые 500 евро достаются лишь абсолютному чемпиону.

Результаты InCup Winter 2007 Warcraft III: The Frozen Throne

1 место – **Creolophus** (Норвегия), 500 евро;
2 место – **Satiini** (Финляндия);
3 место – **Rob** (Россия).



■ Ночные Эльфы все еще на вершине – и Creo, и Satiini предпочитают именно эту расу.

SHGOPEN 2007 ЗАВЕРШЕН!



■ Команда Mibr уже неоднократно представляла свою страну на World Cyber Games.

Завершился один из самых крупных турниров по **Counter-Strike** начала 2007 года **shgOpen**, который проходил в Копенгагене. В состязании приняли участие 125 команд со всего света, а в помещении было установлено более 1300 компьютеров. Мало кто ожидал, что чемпионом станет пятерка с говорящим названием **Made In Brazil**. В финальной схватке они переиграли поляков из **Pentagramm** на двух картах: сначала на **de_inferno** со счетом 16:7, а затем и на **de_nuke** со счетом 16:14. Бразильцы увезли домой 16.000 евро, в то время как их польские коллеги – лишь 10.000.



■ shgOpen – один из самых крупных турниров в Европе!

В состязании также участвовала одна русская команда – **Spb.Islanders**. Выступила она довольно слабо, не смогла преодолеть даже первый групповой этап.

Результаты InCup Winter 2007 Warcraft III: The Frozen Throne

1 место – **Made in Brazil** (Бразилия), 16.000 евро;
2 место – **Pentagramm** (Польша), 10.000 евро;
3 место – **NoA** (Дания), 6667 евро;
4 место – **Begrip** (Швеция), 4000 евро;
5 место – **fnaticMIX** (Швеция), 2350 евро;
6 место – **Meet Your Makers** (Норвегия), 2350 евро.

АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИК

Нелегальные гонки по Москве!
Сумасшедшие трюки!
Массовые аварии на дорогах, сотни автомобилей в пробках!

WWW.ADRENALIN2.RU



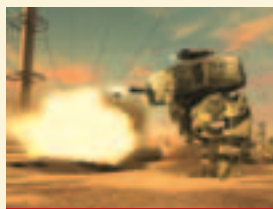
Роском

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Gaijin Entertainment. Все права защищены.





■ ArmA: Armed Assault



■ Battlefield 2142



■ Battlestations: Midway



■ Bejeweled 2 Deluxe



■ FIFA 07



■ Madden NFL 07

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ФЕВРАЛЬ 2007 ГОДА

Название игры

Издатель

4–10 февраля

- | | |
|--|---------------------------|
| 01. World of Warcraft: The Burning Crusade | Blizzard Entertainment |
| 02. World of Warcraft | Blizzard Entertainment |
| 03. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 04. The Sims Life Stories | Electronic Arts |
| 05. Vanguard: Saga of Heroes | Sony Online Entertainment |
| 06. The Sims 2: Pets | Electronic Arts |
| 07. Madden NFL 07 | Electronic Arts |
| 08. Battlefield 2142 | Electronic Arts |
| 09. Deal or No Deal | Global Star Software |
| 10. Bejeweled 2 Deluxe | Popcap |

11–17 февраля

- | | |
|--|---------------------------|
| 01. World of Warcraft: The Burning Crusade | Blizzard Entertainment |
| 02. World of Warcraft | Blizzard Entertainment |
| 03. The Sims Life Stories | Electronic Arts |
| 04. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 05. The Sims 2: Pets | Electronic Arts |
| 06. Vanguard: Saga of Heroes | Sony Online Entertainment |
| 07. Battlefield 2142 | Electronic Arts |
| 08. Deal or No Deal | Global Star Software |
| 09. Call of Duty 2 | Activision |
| 10. Age of Empires III | Microsoft |

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / ФЕВРАЛЬ 2007 ГОДА

18–24 февраля

- | | |
|--|-------------------|
| 01. Supreme Commander | THQ |
| 02. The Sims Life Stories | Electronic Arts |
| 03. World of Warcraft: The Burning Crusade | Vivendi Games |
| 04. ArmA: Armed Assault | 505 Games |
| 05. Football Manager 2007 | SEGA |
| 06. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 07. The Sims 2: Pets | Electronic Arts |
| 08. FIFA 07 | Electronic Arts |
| 09. Battlestations: Midway | Eidos Interactive |
| 10. The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |

25 февраля–3 марта

- | | |
|--|-------------------|
| 01. The Sims 2: Seasons | Electronic Arts |
| 02. Supreme Commander | THQ |
| 03. World of Warcraft: The Burning Crusade | Vivendi Games |
| 04. The Sims Life Stories | Electronic Arts |
| 05. Football Manager 2007 | SEGA |
| 06. FIFA 07 | Electronic Arts |
| 07. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 08. ArmA: Armed Assault | 505 Games |
| 09. The Sims 2: Pets | Electronic Arts |
| 10. Battlestations: Midway | Eidos Interactive |



■ Supreme Commander



■ The Sims 2: Seasons



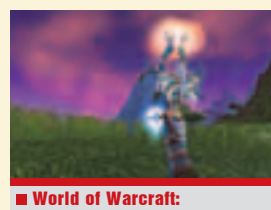
■ The Sims 2



■ The Sims Life Stories



■ Vanguard: Saga of Heroes



■ World of Warcraft: The Burning Crusade

Матерь божья, когда же это кончится?! Опять в чартах сплошные симы. Мало **Electronic Arts** непотопляемой **The Sims 2** с полудюжиной адд-онов, так она, треклятая, добавок новую серию запустила – **The Sims Stories**. И британцы с американцами, словно загипнотизированные, хапают **The Sims Life Stories**: себе, детям, бабушке Терезе и дяде Энтони. Может, лопотание симов – вовсе не тарбарщина, а зашифрованная психологами фраза «Купи еще The Sims! Купи

еще The Sims!»? Зомбируют народ – точно тебе говорю. **The Burning Crusade** – первое дополнение к **World of Warcraft** – продолжает главенствовать в США и не покидает тройку лучших в Англии. Сдается мне, так продлится еще месяцев десять. Потом, глядишь, подоспеет очередной адд-он, и история повторится. По мнениям экспертов, **World of Warcraft** будет оставаться самой популярной на Западе MMORPG еще как минимум три года. Суди сам: создатели **EverQuest** выпустили новую он-

лайновую игру – **Vanguard: Saga of Heroes**, но так и не сумели обойти **WoW**. Отлично стартовала в Британии **Supreme Commander**, новая стратегия от **Криса Тейлора** (Chris Taylor). Игра две недели провела на первом месте и уступила лидерство лишь **The Sims 2: Seasons**. Из других новинок стоит отметить **ArmA: Armed Assault** и **Battlestations: Midway**.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Апрель – июнь 2007 года

За разницу между намеченными
и реальными датами релизов
редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Backyard Wrestling 2K7	Simulation	II квартал 2007
Blazing Angels: Secret Missions	Simulation	Весна 2007
CellFactor: Revolution	Shooter	II квартал 2007
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Strategy	28 марта 2007
CSI: Hard Evidence	Adventure	II квартал 2007
Earache Extreme Metal Racing	Racing	01 мая 2007
Elveon	Action	II квартал 2007
Enemy Territory: Quake Wars	Shooter	07 июня 2007
European Street Racing	Racing	Май 2007
Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Action	Июнь 2007
Field Ops	Strategy	Весна 2007
Galactic Command: Echo Squad – Episode 1: Rise of the Insurgents	Action	II квартал 2007
Genesis Rising: The Universal Crusade	Strategy	Весна 2007
German Street Racing	Racing	Апрель 2007
Hellgate: London	Action/RPG	II квартал 2007
Hospital Tycoon	Simulation	II квартал 2007
Hot Dog King: A Fast Food Empire	Strategy	Весна 2007
Infernal	Action	Весна 2007
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Action/RPG	II квартал 2007
Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	Action/Adventure	II квартал 2007
Left 4 Dead	Action	II квартал 2007
Limbo of the Lost	Adventure	Апрель 2007
Lineage II: The Chaotic Throne – Interlude	MMORPG	Апрель 2007
Medal of Honor: Airborne	Shooter	Весна 2007
Meet the Robinsons	Action	30 марта 2007
Monster Madness: Battle for Suburbia	Action	17 апреля 2007
Overclocked	Adventure	Апрель 2007
Penumbra: Overture	Action	II квартал 2007


Название	Жанр	Дата выхода
Pieces of Eight	Adventure	II квартал 2007
Pirates of the Burning Sea	MMORPG	Июнь 2007
Pirates of the Caribbean Online	MMORPG	Весна 2007
Rail Simulator	Simulation	II квартал 2007
Rex Havoc and the Atomic 8	Action	II квартал 2007
Saga	Strategy	Весна 2007
Sam & Max – Season 1 – Episode #5	Adventure	Апрель 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Strategy	01 апреля 2007
Shrek the Third	Action	Май 2007
Sinking Island	Adventure	II квартал 2007
Spider-Man 3	Action	04 мая 2007
Spore	Simulation	II квартал 2007
Stranglehold	Shooter	II квартал 2007
Sword of the Stars: Born of Blood	Strategy	Апрель 2007
The Elder Scrolls IV: The Shivering Isles	RPG	II квартал 2007
The Guild 2 – Pirates of The European Seas	Simulation	II квартал 2007
The History Channel: Great Battles of Rome	Strategy	07 мая 2007
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	MMORPG	24 апреля 2007
The Witcher	RPG	II квартал 2007
Theatre of War	Strategy	Апрель 2007
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Shooter	II квартал 2007
Top Trumps: Horror and Predators	Strategy	Июнь 2007
Transformers: The Game	Action	Лето 2007
Two Worlds	RPG	09 мая 2007
Unreal Tournament 3	Shooter	II квартал 2007
World in Conflict	Strategy	Весна 2007

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
CheПай	Студия ДВА	Новый Диск	Strategy	Весна 2007
Gluk'Oza: Зубастая ферма	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	Лето 2007
Russian Street Racing Cup	Азимут-Перспектива	Акелла	Racing	II квартал 2007
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	Июнь 2007
W.E.L.L. Online	Sibilant Interactive	Не объявлен	MMORPG	II квартал 2007
Агрессия	Леста	Бука	Strategy	Лето 2007
Адреналин 2: Час пик	Gaijin Entertainment	1C	Racing	II квартал 2007
Барьер миров	Ulysses Games	Новый Диск	Strategy	II квартал 2007
Восточный фронт. Крах Аненербе	Burut Creative Team	GFI / Руссобит-М	Shooter	Май 2007
Герои Мальгрии II: Нашествие Некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	Апрель 2007
Дайвер. В поисках Атлантиды	BiArt	Новый Диск	Simulation	Весна 2007
ДЖАЗ: Работа по найму	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	II квартал 2007
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	Весна 2007
Исход с Земли	Parallax Arts Studio	1C	Shooter	II квартал 2007
Завтра война: Фактор К	CrioLand	1C	Simulation	II квартал 2007
Кодекс войны	Ino-Co	1C	Strategy	Весна 2007
Корсары 3: Сундук мертвеца	Акелла	Акелла	Action/RPG	Весна 2007
Красный космос	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	II квартал 2007
Морской охотник	Акелла	1C	Simulation	Весна 2007
Не время для драконов	Arise и KranX Productions	1C	RPG	2007
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	Апрель 2007
Обитаемый Остров: Послесловие	Wargaming.net	Акелла	Strategy	Весна 2007
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	Весна 2007
Одиссея капитана Блада	Акелла	1C	Action/RPG	II квартал 2007
Ониблэйд	Gaijin Entertainment	1C	Action	II квартал 2007
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	Весна 2007

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!





В ЛАПАХ ЗЕЛЕННОГО ЗМΙΑ

Когда выпускаешь коммерчески успешную игру, возникает вполне естественное желание сделать продолжение. Вот и любимая многими **Bethesda** не прочь встряхнуть из карманов фанатов *Oblivion* последние кровные. То броню для лошади им предложат, то логово вампирское, а то и бонусный квест про рыцарей. И поклонники с радостью все это скупают. Правда, в этот раз создатели придумали кое-что посерьезнее – полноценный аддон – *The Elder Scrolls 4: Oblivion – Shivering Isles*. Вот только радость будет недолгой: боль-

ше они официальных дополнений ваять не собираются. Вообще. Впрочем, свободное время разработчики смогут уделить долгожданному *Fallout 3*. А то до сих пор ни одного скриншота даже не показали – безобразие! Еще один любопытный сиквел – *Tomb Raider: Anniversary*. Задумка действительно интересная. С одной стороны, это ремейк первой части. Но движок совсем иной, да и сюжетная линия доработали. А заново добавили новые уровни. **Midway** продолжает продюсировать игры о злополучной «Зоне 51». В этот раз нет **Дэ-**

вида *Духовны*, зато на сэкономленные деньги авторы смогли приобрести движок **Unreal Engine 3**. Так что за графику можно не беспокоиться. Что касается *Gears of War*, то здесь пока много вопросов. Игра, конечно, рано или поздно выйдет на правильной платформе. Об этом свидетельствуют многочисленные намеки сотрудников **Epic Games**. Однако же нас волнует куда более важный вопрос: когда это событие наконец-то произойдет? И будут ли действительно менять концепцию игры? Кто знает, что им может взбрести в голову.



Battlefield: Bad Company



ЖАНР ИГРЫ

Action / First-Person Shooter

РАЗРАБОТЧИК

Digital Illusions Sweden

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.dice.se

ДАТА ВЫХОДА

2007 год

МЫ ПИСАЛИ

Публикаций не было



ХОРОШО: Над *Bad Company* работают настоящие профи. Лучшие **DICE** командные шутеры не делает никто.

На этот раз нам обещают не только отличный мультиплеер, но и однопользовательский режим. Также игра щеголяет движком Frostbite Engine.



ПЛОХО: К сожалению, новый *Battlefield* выйдет нескоро. Разработчики и сами толком не знают, когда смогут порадовать нас свежеиспеченным шедевром. Впрочем, есть и еще один неприятный нюанс. В первую очередь *Bad Company* ориентирована на приставки и лишь затем на PC.





COMMAND
&
CONQUER



ВСТУПАЙТЕ В НАШИ РЯДЫ

ПРОТИВ ТЕРРОРА



ВМЕСТЕ МЫ ИЗБАВИМ НАШ МИР ОТ БЕЗУМНЫХ ФАНАТИКОВ БРАТСТВА NOD
И ОСТАНОВИМ ГОНКУ ЗА ТИБЕРИЕМ! ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ НА GOI.EA.COM!

PC
DVD
BOX



(C) 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, EA LHK, Command & Conquer and Command & Conquer 3: Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Stranglehold



ЖАНР ИГРЫ

Action

РАЗРАБОТЧИК

Midway Studios Chicago

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.strangleholdgame.com

ДАТА ВЫХОДА

III квартал 2007 года

МЫ ПИСАЛИ

Превью в №27



ХОРОШО: Крутой главный герой. Текила – так зовут этого малого – умеет прыгать по люстрам, скользить по столам и эффектно зависать в воздухе. Кроме привычного для подобных боевиков режима *slo-mo*, авторы покажут всю мощь Unreal Engine 3.0.



ПЛОХО: Спрос на экшны в духе *Max Payne* заметно иссяк. Насытившись стрельбой в режиме замедленного времени, игроки с прохладцей встретили серию *Dead to Rights*. Не повезло и *Blood Rayne*. Приключения очаровательной вампириши пришлось по вкусу далеко не всем.



7.62mm

**"7.62" - тактический боевик
в духе классических представителей жанра:
Jagged Alliance™, X-Com™, Silent Storm™, Бригада E5.**

Наемник-профессионал идет по следу известного российского
«предпринимателя», скрывающегося от возмездия в небольшой
латиноамериканской стране. Сложная политическая ситуация,
противостояние войск диктатора и отрядов повстанцев,
необходимость правильно выбирать друзей и врагов,
превращают рутинную прогулку по стране в крайне
напряженное приключение.

Ключевые особенности игры:

- Продолжение лучшей тактической игры 2005-го года*
«Бригада E5: Новый Альянс»
* по версии Gameland Award, журналов «Лучшие Компьютерные Игры», «Страна Игр»,
«Навигатор Игрового Мира».
- Обновленная графика.
- Боевая система SPM® (Smart Pause Mode), сочетающая
динамику RTS с богатством тактических возможностей Turn-Based
- Более 150 образцов оружия с реалистичными характеристиками
и возможностью модификации.
- Богатый выбор реальной амуниции и предметов экипировки
- Три десятка наемников.
- Нелинейный сюжет, свобода принятия решений, несколько
вариантов финала.

1C
ФИРМА "1C"



СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ

Разыскивается за бандитизм, терроризм и покушение на убийство главы
незаконного вооруженного бандформирования

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

Среднего телосложения, рост около 170 см, волосы черные, лоб высокий,
глаза карие, широкие скулы, нос прямой, губы средней пухлости.

Клима либо свидетелем, либо участником преступления разыскиваемой не
самостоятельно сообщать представителям законной власти.

СТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!

7.62mm



Реклама



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2007 «Апейрон». Все права защищены.

Нас частенько просят больше писать о потенциальных хитах. Оно и понятно – они всегда на слуху. Мы бы и рады, да только объем журнала не позволяет публиковать несколько материалов, посвященных одному и тому же проекту, сразу. Эта рубрика заглушит твой информационный голод: здесь тебя ждут свежие подробности о самых ожидаемых играх.

В ожидании ХИТА

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

ЖАНР ИГРЫ: Racing

ДАТА ВЫХОДА: Сентябрь 2007 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.juicgames.com/html/home.html



Juice Games вовсю трудится над сиквелом своей гоночной аркады.

Во второй части нас ждут тридцать три трассы в одиннадцати различных европейских городах. В этот список уже попали Лондон и Рим со всеми своими достопримечательностями. В Juiced 2 планируют включить до сотни машин, правда, какие именно – пока неизвестно. Впрочем, если ты завзятый автолюбитель, то сможешь без труда определить марки машин на картинке слева.

Здорово улучшится графика – на один автомобиль придется раз в десять больше полигонов, чем раньше. Будет в Juiced 2: Hot Import Nights

и онлайн-режим, на манер того, что есть в *Test Drive Unlimited*. Игроки смогут соревноваться, торговать машинами и даже делать ставки на исход тех или иных заездов. Кстати, на каждого гонщика будет вестись статистика: сколько километров преодолел, в каких стартах участвовал, сколько денег потратил на модернизацию авто. Так что перед онлайн-заездом ты без труда узнаешь все сильные и слабые стороны своих оппонентов. У Juiced 2 есть серьезные конкуренты в лице *Test Drive Unlimited* и *Need for Speed Pro Street*. Сможет ли она соперничать с ними, узнаем осенью этого года.

Firefly Studios, создатели серии *Stronghold*, взялись за совершенно новую action/RPG под названием *Hero*. «Сначала мы планировали поручить Firefly Studios разработку еще одной игры во вселенной *Stronghold*, но ребята представили нам наброски *Hero*, и мы тут же передумали», – с гордостью сообщает Майк Вилсон (Mike Wilson), глава отдела маркетинга Gamecock Media Group.

Действие Hero развернется в подземельях. Но не в таких, какими мы привыкли их видеть. «В большинстве игр подземелья – это относительно безопасные места, но только не у нас. В Hero в этом вечном сумраке развер-

нется настоящая война. Задача игрока – выжить!» – пугает нас Саймон Брадбери (Simon Bradbury) из Firefly. Интересно, в какой action/RPG он видел безопасное подземелье? В целом авторы придерживаются общепринятых стандартов жанра, но и о новшествах не забывают. Так, обещаны невиданные доселе боевая и магическая системы. Похоже, нас ждет по-настоящему злобная и оригинальная игра. Жаль, что выйдет она нескоро. В графе даты релиза значится 2009 год. А на официальном сайте даже нет толковых скриншотов, только несколько простеньких видеороликов.

HERO

ЖАНР ИГРЫ: Role-Playing Game

ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.heroherohero.com



THE GUILD II: PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy

ДАТА ВЫХОДА: 2007 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.theguild2.com



Название дополнения к великолепной стратегии от 4Head Studios разработчики выбрали не случайно. Как не сложно догадаться, действие *The Guild II: Pirates of the European Seas* развернется на бескрайних просторах европейских морей, где проходили торговые пути и бесчинствовали пираты. Штефан Бергер (Stefan Berger), глава отдела маркетинга JoWood, компании, выступающей издателем игры, уверен, что именно этого ждали фанаты еще после выхода первой части. Он также обещает, что в дополнении мы сможем перевозить товары на судах. При этом придется не раз вступать в схватку с врагами.

В адд-он войдут три новых карты. Не обойдется без изменений в списке заданий и профессий. Что же касается кампании, авторы не спешат раскрывать карты. Видимо, нас ждет нечто грандиозное. Или же, наоборот, им просто нечем похвастаться. Сюжет *Pirates of the European Seas*, судя по всему, нам тоже не даст заскучать. По крайней мере, сценаристы из 4Head намекают, что меньше, чем за десять часов, мы игру не пройдем. Почти нет сомнений, что адд-он к *The Guild II* получится не хуже оригинала. Осталось дожидаться релиза, который намечен на второй квартал этого года, и убедиться в этом самим.

КРАТОС МЕРТВ
И НИЗВЕРГНУТ В АД.
НЕТ ЛУЧШЕ СПОСОБА
РАЗОЗЛИТЬ ЕГО.

GOD OF WAR II

НАЧАЛО КОНЦА
В АПРЕЛЕ 2007

СЫГРАЙ В GOD OF WAR II
РАНЬШЕ ДРУГИХ!

ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ ИГРЫ -
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

КУПИ ДЕМО-ВЕРСИЮ GOD OF WAR II
ЗА 149 РУБЛЕЙ

И ПОЛУЧИ СКИДКУ 200 РУБЛЕЙ
ПРИ ПОКУПКЕ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ!

ТОЛЬКО В МАГАЗИНАХ
"СОЮЗ", "ХИТ-ЗОНА", "М.ВИДЕО"
И GAME PARK!

18+

www.playstation.com

GODOFWAR.COM

PlayStation 2

ПОЛНОСТЬЮ
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ЖАНР ИГРЫ

Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ

Bethesda Softworks,
2K Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Bethesda Softworks

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.elderscrolls.com

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2007 года

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДУРДОМ!

Тhe Elder Scrolls IV: Oblivion никак нельзя назвать короткой игрой. Многие провели в Сиродииле несколько сотен часов. Но вот ведь какое удивительное дело – хочется еще! Видимо, прав был султан, объяснявший любопытным, почему он полон сил после долгой ночи, проведенной со всеми наложницами гарема: «От хорошего дела не устаешь!»

Вот и The Elder Scrolls IV не надоедает. Неудивительно, что благую весть о первом полноценном дополнении фанаты встретили бурной овацией. *The Elder Scrolls IV: Shivering Isles* – это на полтора гигабайта меньше места на жестком диске, порядка 40 часов геймплея, дюжина новых монстров и 9500 строк диалогов. Все, в принципе, статью можно заканчивать. Ведь сказанного вполне достаточно для того, чтобы ты черкнул в ежедневнике: «Не забыть купить Shivering Isles».

■ ФРАНКЕНШТЕЙН

Дамы и господа, внимание! Bethesda Softworks представляет Дрожащие острова – новую обширную территорию размером с четверть провинции Сиро-

диил. Просто установи адд-он, начни игру и спустя 24 часа (разумеется, не реального, а местного времени) до твоего персонажа дойдут слухи о таинственном портале, появившемся на острове в Нибенейском заливе. Когда герой прибудет на место, он обнаружит большущий монумент в форме трех голов. Вокруг статуи бродят люди, которые, судя по бессвязной речи и нетвердой походке, повредились в рассудке. Стражник близлежащего города по имени Бравил Гай Прентус предупредит: каждый, кто вошел в портал, съехал с катушек.



Поскольку The Elder Scrolls IV – всего лишь игра, ты отважно шагнешь в голубую бездну. И окажешься в маленькой комнате в компании старика по имени Хаскилл. Он расскажет, что служит Шеогорату, принцу Безумия, повелителю Дрожащих островов.

– Портал – это приглашение, – пояснит Хаскилл. – Однако те, кто приходили раньше, не были готовы к испытанию. Их распад теперь – собственность моего повелителя.

Что ж, нас подобными страшилками не напугаешь. Поэтому ты пойдешь дальше и вскоре столкнешься с огромным чудовищем – Стражем Врат.

Чтобы попасть на Дрожащие острова, его нуж-

**ПРИДЕТСЯ РАССТАВИТЬ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ
ХИТРОУМНЫЕ ЛОВУШКИ И ПОУБИВАТЬ
ЛЮДИШЕК ИЛИ СВЕСТИ БЕДОЛАГ С УМА**



■ Одинокая женщина желает познакомиться...



■ Пейзажи Мании красноречиво свидетельствуют: художники Bethesda курили что-то не то...

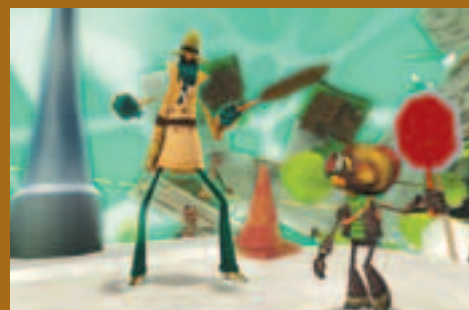
но прикончить. Так сказать, пройти небольшое испытание. А впоследствии придется создать замену павшей зверюге. Уподобившись доктору Франкенштейну, из нескольких частей тела, «позаимствованных» у самых разных монстров, ты слепишь свое уникальное чудовище.

■ СТРАНА ЧУДЕС

Шеогорат окажется весьма забавным старичком, говорящим с сильным шотландским акцентом. Он поведает о своем противнике – принце даэдра Джиггалаге. Супостат пытается наслать на Дрожащие острова напасть, известную как «Серый марш». Если затея выгорит, земли Шеогората опустеют – «чума» уничтожит все живое, включая хозяина. Остановить Джиггалага может только простой смертный. Разумеется, это ты. Но сначала нужно подтвердить свой титул великого героя и выполнить множество опасных заданий. Чего ждешь? Вперед! «Тем, кто провел в Oblivion недели и месяцы, до чертиков надоело однообразные мышинного цвета замки», – справедливо считают разработчики

■ ПСИХОНАВТЫ В СТРАНЕ ЧУДЕС

Разработчики из Bethesda Softworks не скрывают: Дрожащие острова – само воплощение сумасшествия. Во всей «красе» это демонстрируют области Мания и Деметия. В первой мы знакомимся со «светлой» стороной безумия: творческими наваждениями и эксцентричными идеями. Деметия же является обителью паранойи и серьезных психозов. Всем этим *The Elder Scrolls IV: Shivering Isles* здорово напоминает *Psychonauts* и *American McGee's Alice* – две великолепные «чокнутые» игры. Их стоит разыскать и оценить самому.



из Bethesda Softworks. Поэтому Дрожащие острова не похожи на земли Сиродиила. Область скорее напоминает Страну Чудес из знаменитой книжки про Алису. Владения Шеогората разделены на две части. Мания – это ярко-зеленые травяные поля, мириады бабочек и грибы размером со столетний дуб. Деметия же – куда более угрюмое местечко, смахивающее на болото.

■ ВСЕ СТРАНШЕ И СТРАНШЕ

Несмотря на разнообразные пейзажи, обитателей Дрожащих островов кое-что объединяет – придурковатость. Ты познакомишься с мужиком, который боится спать в собственном доме, поскольку уверен: стоит ему задремать, стены и потолок обрушатся. Он попросит тебя найти безопасное местечко для сна и,



■ Этот монстр охраняет проход во владения Шеогората.

■ ГЕРОИ РАЗНЫЕ НУЖНЫ



Чтобы пережить приключения в *The Elder Scrolls IV: Shivering Isles*, вовсе не обязательно создавать нового персонажа. Если ты не удалил сохраненную игру из *Oblivion*, можешь продолжить играть полюбившимся и наверняка отлично прокачанным героем. Впрочем, адд-он подходит для всех: и бывалых, и новичков. Как известно, в *The Elder Scrolls IV* мощь врагов находится в прямой зависимости от уровня твоего персонажа.

■ Эти твари восстанавливают здоровье, оказавшись в воде!



■ ВОРОВ ТУТ НЕ ЛЮБЯТ



■ С ворами во владениях лорда Шеогората обращаются куда строже, чем на просторах Сиродиила. Если тебя поймают, то бросят не в тюремную камеру, а в подземелье, кишасщее монстрами. Причем голышом. Чтобы вернуть назад свои пожитки, придется выбираться на поверхность, используя единственное доступное оружие – кулаки. Так что стоит десять раз подумать, прежде чем решиться на кражу в Мании или Дементии.

если справишься, щедро наградит. А еще встретишь безумную женщину, мечтающую собрать коллекцию... всего, что существует на белом свете: по одному экземпляру каждого предмета и каждой животинки. Ты даже посетишь Музей Странностей, где хранится миллион чудных вещичек и оставишь на память о себе пару безделиц, которые только занимали полезное место в рюкзаке. Ну а самые необычные впечатления ждут нас в городке Сплит, расположенном на границе Мании и Дементии. Там у каждого жителя есть двойник-антипод. Определенно, путешествие по Дрожащим островам скучным не назовешь. Мало того, что квестов много, они еще и отличаются от тех, что мы выполняли в Oblivion. Чем? «Сумасшедшинкой!» К примеру, Шеогорат попросит тебя разобратся с отрядом искателей приключений,

которые ему докучают. Придется расставить в подземелье хитроумные ловушки и поубивать людишек. Или свести бедолагу с ума. Обычная ситуация: авантюристы натыкаются на клетку, полную сокровищ. Можешь пустить электрический ток или сбросить ребятам тысячу ключей. От подобного издевательства любой свихнется.

■ СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

В Shivering Isles мы обнаружим и невиданных чудищ. Правда, большинство из них знакомы поклонникам серии еще по *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Одна из самых занятных тварей – амфибия, способная восстанавливать здоровье, оказавшись в воде или под проливным дождем. Не забудь прикупить зонтик! Во время странствий ты отыщешь новые предметы, заклинания, растения и мине-

ралы. Разумеется, находки нужно использовать себе во благо. Отыскав в Дементии «руду безумия», беги к кузнецу и пополни свой арсенал. Впрочем, здесь полно и «готового к употреблению» оружия. Особенно хорош меч, который становится мощнее после каждой смерти сраженного им врага. Но ровно в полночь «счетчик» жертв обнуляет, и «прокачивать» клинок придется заново. Любопытная деталь: предметы экипировки, найденные или изготовленные на Дрожащих островах, можно забрать с собой в Сиродиил. Однако это правило не распространяется на магию и специальные умения, которыми ты овладеешь в стране лорда Шеогората.

Возможно, ты недоумеваешь, почему я ничего не рассказываю о геймплее? Ответ прост: кудесники из Bethesda Softworks оставили игровую механику нетронутой. Оно и понятно: как говорится в известной пословице: «Зачем чинить то, что и так работает?» Shivering Isles – это не десерт, а добавка для тех, кто не наелся пирогом Oblivion. Аппетитная вторая порция.

НА ПОЛТОРА ГИГАБАЙТА МЕНЬШЕ МЕСТА НА ДИСКЕ, ПОРЯДКА 40 ЧАСОВ ГЕЙМПЛЕЯ, ДЮЖИНА НОВЫХ МОНСТРОВ И 9500 СТРОК ДИАЛОГОВ

■ Это не болото, это – Дементия.



■ С хорошим оружием и путешествовать веселее!



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИА

Для информации о наличии игр
в магазинах обратитесь
в службу «Горячая линия»
или позвоните по телефону +7 (495)
1234567. Москва, ул. М. 10.
Сайт: www.1c.ru
Тел.: (495) 123-45-67
Факс: (495) 123-45-67
e-mail: 1c@1c.ru, www.1c.ru

SID MEIER'S RAILROADS!™



© 2007 Take-Two Interactive Software и дочерние компании. Все права защищены Take-Two и Railroads. 2K Games, логотип 2K, Firaxis Games, логотип Firaxis Games и Take-Two Interactive Software являются зарегистрированными товарными знаками и/или товарными знаками Take-Two Interactive Software, Inc. Разработчик: Firaxis Games.
© 2007 2K Games. Все права защищены.
Россия.



Ищи
видеопревью
на диске!

ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

ND Games

РАЗРАБОТЧИК

Crystal Dynamics

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.tombraider.com/anniversary

ДАТА ВЫХОДА

Май 2007 года

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

ВТОРАЯ МОЛОДОСТЬ

Кощунственно перефразируя классика, риску заметить, что Лара – символ целой эпохи. Причем мы любим ее не только за пышные формы третьего размера! Авторы *Tomb Raider* наглядно продемонстрировали, что экшен – это не только геноцид бестолковых монстров в темных коридорах. Напротив, они показали, что головоломки приживаются не только в квестах. А заодно открыли всему миру сенсационную истину: глухие джунгли и древние катакомбы, куда не ступала нога человека, прямо-таки усеяны походными аптечками.

Как это ни прискорбно, но за долгие годы своего существования игры серии становились все хуже. Какие-то эпизоды удавались, какие-то не очень. Однако ни один из них и в подметки не годился первой части. Ситуация коренным образом изменилась в прошлом году, когда Eidos выпустила *Tomb Raider: Legend*. Поклонники неожиданно получили великолепный экшен, где Лара предстала во всей своей красе. Более того, благодаря «Легенде» у мисс Крофт появились новые почитатели, не знакомые, к их несчастью, с предыдущими проектами.

ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА

Работая над *Tomb Raider: Anniversary*, авторы думали в первую очередь о самых преданных фанатах, которые помнят, с чего все начиналось. Изначально проект анонсировали как римейк первого *Tomb Raider* на основе графического движка от *Tomb Raider: Legend*. Такая игра сама по себе привлекла бы внимание, но создатели пошли дальше и отказались от идеи простого повтора. Дебютный эпизод они использовали как эталон, но доработали детали и даже переписали сюжет. Хотя основа истории осталась неизменной. Отважная искательница приключений Лара Крофт получает заказ от таинственной организации. Могучий синдикат нанял хрупкую девушку для рискованного путешествия в необжитые



уголки планеты, где спрятан мистический артефакт Scion. Но в ходе странствий героине станут известны жуткие подробности как о самой вещице, так и о желающих завладеть ею людях. И тогда бесстрашная английская леди возьмет контроль над ситуацией в свои руки. В далеком 1996-м воображение сценаристов на этом иссякло, и дальнейшие события оказались неинтересными. По прошествии одиннадцати лет досадную ошибку наконец исправят: разработчики обещают не только рассказать интересную историю, но и раскрыть несколько секретов из прошлого Лары.

РЕТРОМАНИЯ

Основательно переделали и уровни. Ты обязательно посе-

РАСТУЩАЯ ОТ ЭПИЗОДА К ЭПИЗОДУ ГРУДЬ ВНОВЬ СТАЛА НОРМАЛЬНОГО РАЗМЕРА, А В ГАРДЕРОБЕ ПОЯВИЛИСЬ БЕЗРУКАВОЧКА И ШОРТИКИ



■ Пуля разорвет в клочья несчастных животных.



■ Трудно сказать, что больше привлекает внимание: живописный водопад или фигура героини.

тишь знакомые катакомбы и пещеры, только внешне они значительно преобразятся. Благодаря современным технологиям пейзажи выглядят куда естественнее, да и просторных помещений стало намного больше. Ведь надо же Лариске где-то использовать свою альпинистскую «кошку». Да и акробатические приемчики, оказавшиеся как нельзя кстати в Tomb Raider: Legend, тоже лучше смотреться в просторных комнатах. В то же время нельзя забывать, что ядро устаревает. К тому же оно ориентировано на возможности консолей прошлого поколения. Будь готов узреть бедные полигонами модели и простенькие текстуры. Вообще игру одиннадцатилетней давности значительно изменили: композиторы написали другую музыку, дизайнеры добавили новые уровни. Однако моментов, роднящих Tomb Raider: Anniversary Edition с «той самой» Tomb Raider тоже немало. Например, вернулся «классический» инвентарь: все предметы снова расположены в круговом меню. Обнаружив тайник, ты услышишь простенькую мелодию – ту самую, что

ПРИЕМНОЕ ЧАДО

Разработкой всех эпизодов *Tomb Raider*, кроме последнего (*Legend*), занималась студия **Core Design**. Но вытянуть серию из болота, в которое сами же ее загнали, прежние авторы так и не смогли. Тогда компания **Eidos** волевым решением отобрала Лару у «родителей» и вверила судьбу героини команде **Crystal Dynamics**. Талантливый коллектив возглавил лично **Тоби Гард (Toby Gard)**, один из отцов-основателей Tomb Raider. И результат оправдал ожидания. Самое главное – над *Tomb Raider: Anniversary* трудятся те же люди, что и над «легендой»!



звучала в оригинале. Наконец, сама Лариска будто бы помолодела: ее растущая от эпизода к эпизоду грудь вновь стала нормального размера, а в гардеробе опять появились голубенькая безрукавочка и коричневые шортики. Все эти нюансы, по замыслу создателей, должны очень понравиться поклонникам. Есть, правда, опасение, что вместе с многочисленными достоинствами в

юбилейный эпизод перекочают и кое-какие недостатки. Так, в Tomb Raider: Legend акцент был сделан на активные действия, в том числе перестрелки. А вот в Tomb Raider 1996 года выпуска чаще приходилось дергать рычаги и восстанавливать древние механизмы. Остается уповать на благоразумие и прозорливость разработчиков и ждать релиза.



■ Интерьеры стали просторнее. Есть где развернуться.

ПРОТИВ ДИНОЗАВРОВ



■ Если бы в виртуальном мире существовали организации, подобные «Гринпис», они бы давно упекли Лару Крофт за решетку. Пожалуй, ни один другой персонаж боевиков не уничтожает редких животных в таком количестве. В *Tomb Raider: Anniversary* сексапильной искательнице приключений вновь противостоят самые разные представители фауны. Причем мы столкнемся не только с волками и медведями, но и с настоящими динозаврами, в том числе ти-рексом.



ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft

РАЗРАБОТЧИК

Epic Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.gearsowar.com

ДАТА ВЫХОДА

Не объявлена

GEARS OF WAR

ЛУЧШЕ, ЧЕМ КИНО

В появлении *Gears of War* на PC никто не сомневался, но говорить об этом долгое время не решались даже разработчики. Похожую ситуацию мы наблюдали с экшеном *Halo: Combat Evolved*, который Microsoft использовала для продвижения на рынке Xbox (но спустя полтора года после консольной премьеры организовала и релиз на компьютерах). *Gears of War*, в свою очередь, послужила отличным стимулом для приобретения Xbox 360, причем рекламная кампания сего шедевра по агрессивности не знала себе равных. «Окровавленный» логотип не печатали разве что на детских подгузниках, а вот на западном телевидении, в кинотеатрах и, конечно, в интернете ажиотаж был неописуемый.

За считанные месяцы количество проданных копий перевалило за миллион, хотя иные проекты годами стремятся к этой отметке, причем большинство ее так и не достигает. Однако свою роль в становлении упомянутой консоли творение Epic сыграло. И теперь Microsoft готова снимать новый урожай – на этот раз с пользователей PC. Поскольку выход *Gears of War* на лучшей платформе – лишь дело

времени, мы решили познакомить тебя с проектом. А попутно выяснить, что же так вскружило головы консольщикам.

■ В ДУХЕ ГОЛЛИВУДА

Авторы проекта поставили себе цель: намертво «приковать» нас к экранам, используя для этого целый набор проверенных средств: динамичный геймплей, захватывающий научно-фантастический сюжет и феерическую графику. Над сценарием трудилась **Сюзан О'Коннор** (Susan O'Connor), известная своим участием в разработке *Dungeon Siege II* и *Act of War: Direct Action*. Предыстория получилась что надо. Нас забрасывают на мрачную планету Сера (Sera), удаленную от прочих человеческих миров на многие десятки световых лет. Как ты понимаешь, речь идет о далеком будущем.

В изолированной колонии сформировалось весьма своеобразное общество: территорию поделили между собой

угрюмые землевладельцы, не питающие теплых чувств по отношению к своим соседям. Яблоком раздора для поселенцев стал обнаруженный в недрах планеты энергетический ресурс невиданной мощи, за обладание которым развернулась нешуточная борьба. Как это часто бывает, конец склокам положил общий враг, остроумно названный Саранчой (Locust). На самом деле появившиеся чудища внешне на известное насекомое совсем не похожи. Это здоровенные детины, у которых две руки, две ноги и скверный характер. К тому же они отлично обращаются с огнестрельным оружием и считают Серу своей собственностью.

После нескольких сокрушительных поражений объединившиеся люди решили нанести по планете артиллерийский удар из космоса. Но ничего хорошего из этого не вышло: города превратились в руины, а Саранча практически не пострадала, спрятавшись в подземных пещерах.

Чтобы выжить в Gears of War, нужно непрерывно прятаться за дверными косяками, бетонными блоками, клумбами

■ Враги прячутся, но иногда из-за укрытия видны плечо или макушка. Это их и губит.



■ Суровые парни во время боя отпускают мрачные шуточки.



Расхлебывать заваренную кашу предстоит Маркусу Фениксу (Marcus Phoenix), приключения которого начинаются в тюремной камере. В кутузку герой загребел из-за любви к отцу: парень бросился спасать родителя, позабыв о военном долге. Его осудили как дезертира.

■ НЕ ВЫСОВЫВАЙСЯ!

Пережившие орбитальную бомбардировку инопланетяне не могут ничего противопоставить обычному свинцу. Поэтому всю игру придется участвовать в интенсивных перестрелках. Правда, они разительно отличаются от тех, что мы видели в *F.E.A.R.*, *Half-Life 2* и прочих экшенах. Чтобы выжить в *Gears of War*, нужно постоянно прятаться за дверными косяками, бетонными блоками, клумбами, остовами машин и прочим мусором. Это не раз спасет тебе жизнь. Отчаянная попытка стать героем и бежать напролом обернется путешествием в лучший мир. В этом отношении проект похож на *kill.switch*.

Правда, от детища японской **Namco** творение Epic выгодно отличается насыщенностью действия. Таким и не каждый

■ ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

Арсенал различных средств ведения боя в любом экшене имеет первостепенное значение. В *Gears of War* есть чем порадовать ценителей экзотики. Так, наряду с обычной штурмовой винтовкой есть автомат, к которому прикреплена настоящая бензопила. Оказавшись в опасной близости от разъяренного врага, герой легко отрежет ему голову. В качестве «тяжелой артиллерии» Epic предлагает Hammer of Dawn. Само по себе устройство не стреляет, а «всего лишь» наводит на противника луч орбитального лазера.



фильм-то похвастается, не говоря уж о компьютерных боевиках. Авторы постоянно преподносят новые сюрпризы. Перестрелки на улицах сменяются боями в живописных подземельях, за которыми следует оборона роскошного особняка, гонки на футуристическом вездеходе, «американские горки» на шахтерских вагонетках, побег на плоту под шквальным огнем и захват несущегося на всех парах поезда. Особо отметим прогулки по ночному городу и штурм заброшенной фабрики. Эти эпизоды роднят *Gears of War* с лучшими представителями жанра ужасов, вроде знаменитой серии *Alone in the Dark*.

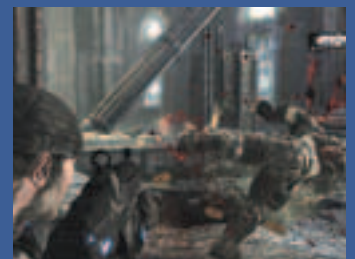
■ МЫ КОМАНДА

Увы, главный фактор страха – одиночество – в игре отсутствует. Во всех зло-

■ Не все противники пользуются огнестрельным оружием, некоторые предпочитают зубы и когти.



■ АПТЕЧКАМ – «НЕТ»!

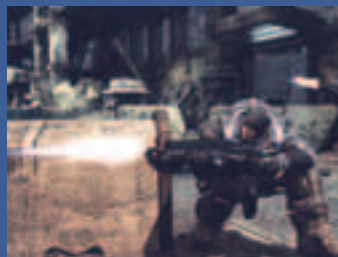


■ Чтобы ничто не отвлекало игрока от происходящего, разработчики отказались от привычного интерфейса. Счетчиков здоровья и брони в *Gears of War* нет, как нет и опостылевших аптечек. Если ранения героя близки к критическим, на экране появляется изображение окровавленного черепа. В этом случае нужно забиться в укромный уголок и спокойно посидеть несколько секунд. Тогда череп пропадет, а «невидимое» здоровье восстановится.

■ Если такие перестрелки мы увидели бы в фильме, режиссер непременно получил бы награду.



■ ЗАРЯЖАЙ ПРАКТИЧНО



■ Даже банальную перезарядку оружия авторы превратили в азартное испытание на скорость и внимательность. На экране светится специальный индикатор, меняющий цвета с серого на белый и затем на черный. Установка новой обоймы в белой зоне потребует меньше времени. В серой ты не только сэкономишь секунды, но и повысишь наносимый пулями урон. А вот в черной автомат заклинит, и перезаряжать его придется слишком долго.

ключения Маркуса сопровождает как минимум один напарник, а иногда герои орудуют вчетвером. Подчиненным можно отдавать обычные приказы. Хотя весь потенциал командных действий раскроется только в мультиплеере. В сингле сослуживцы действуют самостоятельно, и беспокоиться о них не нужно: даже словив пулю прямо в лоб, напарник лишь потеряет сознание. А когда врагов поблизости не останется, он очнется и продолжит выполнять свою миссию. Зато продуманный многопользовательский матч легко превратить в шедевр тактического искусства. Сражаться можно как друг с другом в командном Deathmatch, так и с пресловутой Саранчой, проходя кампанию в режиме Cooperative. Поддержка технологии VoIP при наличии наушников и микрофона позволяет координировать дейст-

вия голосом, а заодно добавляет виртуальной «мясорубке» сходство с реальным боем.

Настоящие напарники тоже не погибают сразу. Но время, когда они находятся без сознания, жестко ограничено. Если павшего не подлечит товарищ, то бедолага помрет. Зато необходимость прорываться под пулями на помощь к раненому другу придает баталиям еще больше остроты и драматизма. Конечно, не стоит ожидать на PC той шумихи вокруг мультиплеера, которая развернулась на Xbox 360. Но добротное сетевое приложение к однопользовательской части поклонники получат наверняка.

■ ВСЕМУ СВОЕ ВРЕМЯ

Пока не ясно, насколько сильно будет отличаться компьютерная версия от варианта на Xbox 360. В данный момент

разработчики ломают голову, стоит ли им улучшать игру технически (при этом, возможно, менять и содержание) или лучше оставить все как есть, выпустив обыкновенный «порт». Последний вариант сулит завышенные системные требования. Точных цифр авторы не называют, но говорят, что запустить проект на своих машинах смогут далеко не все. На самом деле ничего сногсшибательного в графике нет. По современным меркам выглядит она потрясающе, однако скриншоты из того же *Crysis* впечатляют куда больше.

Сложность в том, что изначально Gears of War создавалась только для Xbox 360, и не было даже мыслей о переносе ее на другие платформы. Поэтому возникли затруднения. Отсюда и неопределенность с датой выхода – в Epic не могут назвать даже примерные сроки. В такой ситуации главное – не «передержать». Ведь через год-другой сегодняшний шедевр утратит актуальность и превратится из «события года» в обычный второсортный боевик. Надеемся, авторы этого не допустят.

■ НЕОБХОДИМОСТЬ ПРОРЫВАТЬСЯ ПОД ШКВАЛЬНЫМ ОГНЕМ К РАНЕНОМУ ДРУГУ ПРИДАЕТ БАТАЛИЯМ ЕЩЕ БОЛЬШЕ ОСТРОТЫ

■ Арбалет заряжен взрывающимися стрелами.



■ Утонченная жестокость!



WELL ONLINE

Раса: келебра
Пол: мужской
Организация: торговая
Действие: попытка давления на мэра. Не добившись выделения выгодного земельного участка, заказал мафии убийство мэра.

CRUSADE
(Руслан, 25 лет)

ОГЕЦ
(Женя, 17 лет)

Раса: сид
Пол: женский
Организация: торговая
Действие: дача взятки мэру г.Лагранд за выделение земельного участка в центре города.

VELIS
(Сергей, 30 лет)

Раса: цверг
Пол: мужской
Организация: мэрия
Действие: отказ от взятки. Вызвал охрану, выдворившую нежеланных гостей из кабинета.

www.wellonline.com



ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Midway Games

РАЗРАБОТЧИК

Midway Studios Austin

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 16

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.blacksitegame.com

ДАТА ВЫХОДА

III квартал 2007 года

BLACKSITE: AREA 51

НЕЗВАННЫЕ ГОСТИ

Более полувека многих американцев мучает вопрос: есть ли в пустыне Невада Зона 51 (она же 51-й район, она же «Страна грез», она же «Райское ранчо») или многочисленные рассказы о потайной базе ВВС США – чистой воды выдумка? Не знаем, как ты, а разработчики *BlackSite: Area 51* (до января 2007 года проект назывался *Area 52*) искренне верят в существование этого сверхсекретного военного объекта.

БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ ТРЕТЬЕЙ СТЕПЕНИ

По мнению **Midway Studios Austin**, в 1947 году между Короной и Розуэллом разбилась летающая тарелка. Американские летчики передали извлеченных из-под обломков тела незваных гостей военным врачам. В 1955 году поблизости от места крушения возвели огромный исследовательский центр, получивший кодовое название «Зона 51». Несколько десятилетий ученые проводили многочисленные опыты и даже пытались клонировать погибших представителей внезапной цивилизации. Не дремали и конструкторы боевой техники. Передовые технологии пришельцев пригодились конструкторам самолета-шпиона

U2 и штурмовика-невидимки F-117A. Но это еще не все. Правительство США и инопланетяне заключили между собой договор. Первые гарантировали свободу передвижения в пределах Зоны 51, а вторые не вмешивались в дела землян. Но братья по разуму нарушили договор.

УМЕНИЕМ ПРОТИВ ЧИСЛА

Сюжет начинается там, где завершились события *Area 51*. Потерпевшие поражение инопланетяне взяли небольшую паузу, перегруппировались и вновь отправились в район «Страны грез». Они не собираются заражать землю вирусом. С ними проще разобраться на поле боя. Масштабы второго нападения оказались намного значительнее. «Чужие» не только прорвались на территорию секретной базы ВВС США, но и проникли в близлежащие населенные пункты. Правительство не придумало ничего лучше, кроме как отправить горстку элитных спецназовцев в зону конфликта.

ЛУЧШЕЕ ОТ ТОМА КЛЭНСИ

Предыдущая часть сериала напоминала третий *Doom*: кромешная темнота, блуждание по коридорам базы и внезапно выскакивающие из-за углов противники. *BlackSite: Area 51* больше походит на *Rainbow Six: Vegas*. Тебя ждут ураганные перестрелки, чередование молниеносных схваток внутри зданий с затяжным противостоянием на улицах и постоянное взаимодействие с напарниками. Только вместо террористов на тот свет надо отправлять разношерстных «чужих».

Этим сходство с играми от **Тома Клэнси** (Tom Clancy) не исчерпывается. Порой тебе придется сделать нелегкий выбор между исполнением приказа и собственными представлениями об этике и морали. Отчасти это напоминает сцену убийства заложника из *Splinter Cell: Double Agent*. Принятое решение обязательно отразится на дальнейших событиях. Хороший повод пройти игру еще раз.

ТЕБЯ ЖДУТ УРАГАННЫЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ, МОЛНИЕНОСНЫЕ СХВАТКИ ВНУТРИ ЗДАНИЙ И ПОСТОЯННОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С НАПАРНИКАМИ



■ Обрати внимание на то, как детально прорисована татуировка на правой руке солдата.



■ Технология High Dynamic Range в действии. Хочешь сохранить свое зрение – закрой глаза.

КОМАНДА МОЛОДОСТИ НАШЕЙ

Люди передвигаются куда медленнее, да и прочность их брони намного ниже, чем у врагов. Справиться со всеми недобряками в одиночку не получится. Победа достанется только тем, кто научится слаженно взаимодействовать со своей командой. Твое поведение во время сражения влияет на боевой дух остальных бойцов. Чем чаще будешь прятаться за чужими спинами, тем больше шанс, что в самый ответственный момент солдаты дадут деру. Проявишь себя с лучшей стороны – ребята пойдут за тобой в огонь и воду.

Управление напарниками легкое и простое: указываешь мышью на понравившееся место и выбираешь один из нескольких видов приказов. Например, открыть шквальный огонь по позициям противника, взломать запертую дверь, прикрепить к стене заряд со взрывчаткой или сесть за руль какого-нибудь транспортного средства. Толку от уцелевших «легковушек» немного. Лучше подождать, пока грузовой вертолет CH-47C Chinook

СТАРАЯ ТЕМА

Компания **Midway Games** в третий раз обращается к теме уничтожения пришельцев в стенах секретной военной базы ВВС США. Начало было положено в 1996 году. В **Area 51** главный герой искал секретные комнаты, собирал бонусы и, конечно же, отстреливал толпы пришельцев. В июне 2005 года вышел одноименный римейк. Игра примечательна тем, что младшего сержанта Итана Коула озвучивал звезда сериала «Секретные материалы» **Дэвид Духовны**. Третья экскурсия на территорию Зоны 51 запланирована на лето 2007 года.



доставит из тыла оснащенный пулеметом хаммер или вездеход.

ВЕСТИ С ФРОНТА

В сетевых баталиях смогут принять участие до 16-ти человек. Помимо классических развлечений (захват флага, одиночные и командные дефматчи) нас ожидают два невиданных режима: Human vs. Reborn и Siege Mode. В первом люди бо-

рются против внеземной армии, а во втором одна команда должна не позволить другой выбраться из цитадели. Остается добавить, что Blacksite: Area 51 создается на базе графической технологии Unreal Engine 3. К сожалению, больше об игре пока ничего не известно. Как только у нас появятся новые сведения, мы непременно снова напишем о войне в «Стране грез».

■ Бравый парень уверен в своих силах.



ИГРОВАЯ ЗОНА



■ Загадка Зоны 51 обыгрывалась во многих играх: *Deus Ex*, *Duke Nukem 3D*, *Redneck Rampage*, *Interstate '82*, *Tomb Raider III*, *UFO: Aftermath*, *SimCity 4*, *Rollercoaster Tycoon 3*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Microsoft Flight Simulator X* и даже в аркадной автогонке *S.C.A.R.S.* Список будет неполным, если не упомянуть *Half-Life*. Сотрудники научно-исследовательского комплекса Black Mesa занимались налаживанием контактов с инопланетянами.

**ЖАНР ИГРЫ**

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК

Acony

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 64

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕwww.parabellumthegame.com**ДАТА ВЫХОДА**

Конец 2007 года

Текст: Лия "Pushistik" Новикова

PARABELLUM

«И ТРЕСНУЛ МИР НАПОПОЛАМ, ДЫМИТ РАЗЛОМ...»

«Контра»... Как много в этом слове для сердца геймера... Действительно, несмотря на свой почтенный возраст, *Counter-Strike* и по сей день является одним из лучших сетевых шутеров в мире. И как-то так странно получается, что нет у него ни одного более-менее жизнеспособного конкурента (недоразвитый *Bet on Soldier* в расчет не берем). Горячим немецким парням из Acony такое положение вещей не по нраву, и они в ближайший год намерены явить публике свою интерпретацию незабвенной CS. Только ярче, красивее, масштабнее и веселее. Ну-ну...

■ НАША СЛУЖБА И ОПАСНА, И ТРУДНА

Итак, место действия – Нью-Йорк. Коварные террористы из организации «Черный ноябрь» решили пощекотать нервы горожанам, спрятав где-то в трущобах мегаполиса 20-мегатонную ядерную боеголовку... Согласись, это куда серьезнее банальной C4, заложенной в ацтекских развалинах. Чтобы предотвратить гибель невинных людей, отряд «Дельта» (который, между прочим, существует в реальности) должен найти адскую машину в кратчайшие сроки, а

заодно и уничтожить десяток-другой «ребят-ноябрят».

Поиски ядерного гостинца проходят исключительно на территории знаменитого города. Никаких тебе арабских прерий или антарктических баз. Однако не стоит паниковать. Разработчики клятвенно уверяют, что двенадцать секторов будут максимально отличаться друг от друга. Нас ждут перестрелки в метро, аэропорту, на грязных улочках и заводе... В общем, скучать будет просто некогда.

Свеженький Unreal Engine 3.0 (похоже, в наши дни им не обзавелся разве что ленивый) пришелся *Parabellum* к лицу. Богатырский движок без труда отобразит округлые шлемы бойцов, пленит взор фотореалистичными текстурами и умопомрачительными эффектами. Да что я тебе объясняю – это же UE 3.0. Ты сам понимаешь, что от него можно ждать. И я говорю не только про сногшибательную картинку, но и про тормоза, если у тебя установлена какая-нибудь GeForce 6600.

■ КРЕПКИЕ ОРЕШКИ В БОЛЬШОМ ЯБЛОКЕ

Заварушки в *Parabellum* начинаются с экрана, на котором изображена карта города с дюжиной секторов. Таймер уже подсчитывает время до взрыва, а господа спецназовцы еще даже не знают, где запрятан «сюрприз». Надо выбрать, в какую точку нанести удар. Побеждая бойцов из «Черного ноября» на выбранной территории, мы получаем подсказки, сильно помогающие в поисках (надо полагать, будет полезно вспомнить навыки детской игры «Горячо-холодно»). В свою очередь, террористы должны мешать «контрам»: устраивать им засады и не позволять захватить критически важные объекты. Да-да, подобно *Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade*, некоторые территории дают своим владельцам очень полезные бонусы. Так, заняв аэропорт, можно вызвать разведывательный вертолет. Он моментально раскроет тебе позиции

РАЗРАБОТЧИКИ КЛЯТВЕННО УВЕРЯЮТ, ЧТО ДВЕНАДЦАТЬ СЕКТОРОВ БУДУТ МАКСИМАЛЬНО ОТЛИЧАТЬСЯ ДРУГ ОТ ДРУГА



■ «Попрдержите поезд, я на работу опаздываю!..»



■ «Мечта пиromanьяка».

противника. А вот метрополитен позволит быстрее передвигаться по городу, что ускорит обнаружение боеголовки. Как только две противоборствующие силы встречаются на глобальной карте, начинается сеча. По заверениям бета-тестеров, все настолько просто и понятно, что даже бабушка, одним глазком видевшая твои подвиги на просторах карты cs_assault, моментально освоит Parabellum. Берегись!..

Как и в Counter-Strike, есть шанс экипировать своего бойца. Однако не за доллары, а совершенно «без-воз-мезд-но, то есть даром». Единственное ограничение – вес. Такая система имеет неоспоримое преимущество: теперь исключительно возникновение ситуаций из CS, когда одна команда за счет побед получала самые «модные» вещи, а другая оставалась едва ли не без штанов. Кроме вышеописанного режима (называется он «Public Warfare») Acony подготовила «Classic Mode» (все как в старые добрые времена – глобальный режим заменен на случайно выбранные карты) и «Strategic Warfare» – настоящий рай

КА-ВООМ!

Нравятся взрывы? Тогда вы попали по адресу. В Acony, оказывается, работают ответные пиromanьяки. На уровнях Parabellum множество возможностей что-нибудь подорвать. Здесь полно бочек с горючим и газовых баллонов: один удачный выстрел и спрятавшийся за ними противник совершит полет в полном соответствии с законами физики. Также частенько встречаются трубы с горячим паром или что-нибудь еще более смертоносное. Та же самая пуля может продырявить сталь, и противник получит крайне неприятный ожог. Феерия!



для выяснения отношений между кланами. В последнем на карте не один, а целых пять отрядов (по пять бойцов) с каждой стороны. Выигрывает та группировка, что уничтожит всех врагов. Поверженный отряд убирают с «шахматной доски» как «съеденную» фигуру. Таким образом, в этом режиме важны не только снайперские навыки и нечеловеческая реакция, но и стратегическое

мышление главы клана, управляющего своими подопечными.

БУДЕТ ПРАЗДНИК?

Увы, конец 2007 года далек. Да и эта дата, скорее всего, еще не окончательная. К тому же Acony пока испытывают трудности с поиском издателя, а этот факт ставит под вопрос саму вероятность выхода игры.

■ Балки падают в полном соответствии с законами физики.



ОРУДИЯ ЗАКОНА



■ Арсенал игры, как заверяют создатели, ничуть не уступает детищу Valve и даже превосходит его. Отряд «Дельта» специализируется на высокоточном оружии, имеющем, правда, существенный недостаток – слабую мощность. Члены «Черного Ноября», напротив, предпочитают мощные «игрушки», попасть из которых в цель – большая проблема. Однако одними лишь M4A1 и AK-47 авторы не ограничились. В наличии есть различные модификации для амуниции.

**ЖАНР ИГРЫ**

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК

World Forge

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
<http://www.playten.com/eng/development.php?page=49&view=18>
ДАТА ВЫХОДА

2007 год

Текст: Лия «Pushistik» Новикова

АТЛАНТИДА (BATTLE FOR ATLANTIS) И С НИМИ ДЯДЬКА ЧЕРНОМОР...

Тихо и незаметно **World Forge** превращается в одну из самых лучших RTS-кузниц вся Руси. Их «проба пера» – «*Войны древности: Спарта*» – дебютировала довольно успешно. Мы увидели крепенькую стратегию с парочкой любопытных, но, увы, бесполезных находок. С момента релиза «Спарты» прошло совсем немного времени, а господа создатели уже сообщают о работе над следующей игрой. Думаешь, это какой-нибудь адд-он или сиквел? Как бы не так, *Battle for Atlantis* – проект, где ты увидишь совершенно иной мир и свежие дизайнерские решения.

■ ГРИНПИС ВЫХОДИТ ИЗ ПОДПОЛЬЯ

Давным-давно на Земле жили-поживали атланты – высокоразвитые представители древнейшей расы. Жизнь у них удалась: изобретены передовые технологии, вместо домашних животных – динозавры. Одна беда – жить на суше ребятам было не слишком комфортно. В один прекрасный день они решили перебраться на дно Атлантического океана. За прошедшие с того времени тысячелетия прогресс не стоял на месте. Человечество изобрело полезные в хозяй-

стве ершики и ядерные бомбы. В конце концов люди покорили сушу и стали повелителями надводной части планеты. Однако есть у homo sapiens одна отрицательная черта – уж очень мы любим загрязнять окружающую среду.

В океан попало огромное количество отходов, что пагубно сказалось на здоровье невинных атлантов. Для высшей расы вопрос встал ребром – либо мы их истребим, либо они нас. Под этим лозунгом и снарядили военную экспедицию.

Кроме милитаристской Человеческой Федерации и приторных хранителей природы в конфликте участвует и третья сторона – ультраны. Эти существа – результат генетических экспериментов людей и жителей Атлантиды. Чудики возомнили, что лишь они одни

достойны жить на планете, и намерены истребить все прочие разумные формы жизни. Вот такая война миров.

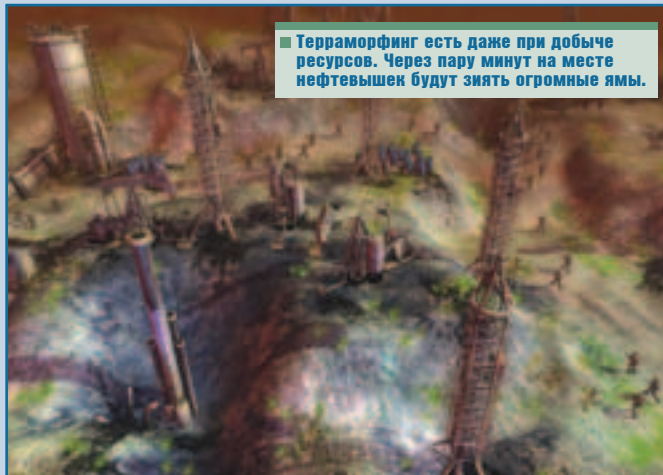
■ МОРСКАЯ БОЛЕЗНЬ

World Forge не ставит перед собой задачу сотворить нечто, способное кардинально изменить жанр RTS. Действительно, зачем заново изобретать все тот же велосипед, но с ядерным реактором под сиденьем? Авторы подадут к столу стандартный бифштекс, приправленный заманчивыми нововведениями.

В BfA много воды. Так почему бы не использовать ее в своих корыстных целях? Живительная жидкость влияет на быт каждой стороны. Атлантам любая речушка – лучший друг и товарищ. Она источник долголетия и ресурсов. Ультраны



МОЖНО В КОРНЕ ИЗМЕНИТЬ СИТУАЦИЮ НА ПОЛЕ БОЯ, ПРЕВРАТИВ ЕГО В АКВАПАРК ИЛИ ЛЕДЯНОЙ КАТОК ЛИБО ЗАТОПИВ БАЗУ ПРОТИВНИКА



■ Терраморфинг есть даже при добыче ресурсов. Через пару минут на месте нефтяшек будут зиять огромные ямы.



■ «Ну что, Петя? Не видать там белых, а?»

воду недолюбливают, им больше по душе ледяные глыбы. Однако мутанты могут использовать ее себе во благо. Для людей это враг, с которым можно и нужно бороться, строя гидронасосы и заграждения.

А теперь прибавь к этому раскладу волшебное слово «терраморфинг». Сооружая или взрывая плотины, копая траншеи, изменяя русла рек, создавая озера, ты заставишь воду работать на себя. Можно в корне изменить ситуацию на поле боя, превратив его в аквапарк или ледяной каток, а также изрядно подгадить оппоненту, затопив его базу.

Кроме того, впервые реализована очень правдоподобная физическая модель. Это значит, что в игре нас ждут наводнения, цунами, штормы, ураганы и прочие зрелищные катаклизмы, которые практически не отличить от настоящих. Мы помним, что еще в «Спарте» физика смотрелась впечатляюще. Грядущий проект использует изрядно доработанный движок предшественницы. Кстати, о делах технических. Выглядит игра на твердую «пятерку» с плюсом.

О ПОЛЬЗЕ ЯМ

Обещанный терраморфинг на деле оказался очень и очень полезной штукой. Не стоит ограничиваться выравниванием ландшафта для постройки будущего здания или возведением плотин. Защитные насыпи и окопы здорово помогут пехоте выжить в перестрелках, а вырытые в нужном месте ямы и траншеи не позволят врагу подогнать тяжелую технику. Тебе, кстати, тоже попадать в подобные ловушки не советую. Провалившийся под землю танк потеряет все свои боевые функции и станет очень легкой добычей для любого пехотинца с гранатой.



Моторчик, еще совсем недавно обрабатывавший хлипкие фермы, ныне с легкостью прорисовывает нефтяные вышки и многочисленные отряды панцеркляйнов. Модели порадуют нас симпатичным «бампом» и бликами солнца на доспехах. Вообще каждый солдат выглядит намного лучше героев какой-нибудь FPS двухлетней давности. Приятный факт.

ПЛАНОВ ГРОМАДЬЕ

К сожалению, пока BfA находится в начальной стадии разработки. Отсюда расплывчатая дата выхода, дефицит фактов, малосодержательные скриншоты... Но давай смотреть на происходящее с оптимизмом: если у World Forge все получится, то отечественный игропром вскоре сможет гордиться очередным достижением. Ждем и надеемся.

■ Картина маслом «Вечерний рейд на базу атлантов при мягком интимном освещении».



ПОДОЖДЕМ ХОДА



■ Сегодня модно скрещивать RTS с TBS. Battle for Atlantis подобная мода не обошла стороной. В кампании предстоит руководить войсками как на глобальной карте, так и на ее отдельных участках (в походном режиме и в реальном времени соответственно). Путешествуя по миру, ты будешь захватывать территории. Некоторые переходят к новому владельцу с бонусом в виде дополнительной порции ценных ресурсов (масла, нефти и прочих).



■ В режиме «Уберснайпер» время замедляется, и ты можешь вести прицельный огонь.



■ Ну что вылупись, пучеглазенький? Напут тебе!

ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК

Burut Creative Team

КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК

До 16

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.russobit-m.ru/
?page=tovar&itemID=788](http://www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=788)

ДАТА ВЫХОДА

Май 2007 года

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: КРАХ АНЕНЕРБЕ

УБЕРСОЛДАТ ПРОТИВ ТРЕТЬЕГО РЕЙХА

Студия Burut последовательно улучшает качество своих проектов. После шутера *Kreed*, который не «пинал» разве что ленивый, воронежцы выдали крепкого середняка «Восточный фронт: Неизвестная война». Следующий шаг – «Крах Аненербе», с демо-версией которой нам довелось познакомиться.

Завязку сценария вряд ли назовешь интригующей. 1945. Фашисты, предчувствуя поражение, пускаются во все тяжкие: призывают на помощь потусторонние силы и проводят оккультные эксперименты. Герои предыдущей части, уберсолдат-зомби Карл Штольц и его боевая подруга Мария Шнайдер, должны избавить мир от угрозы...

Главная особенность оригинала перекочевала в продолжение. Ментальная способность «Временной щит» останавливает пули фрицев прямо в воздухе и даже направляет смертоносный свинец обратно.

«Эмоции» героя – злость и ярость – убрали, зато добавили так называемые сверхвозможности. В награду за меткие попа-

дания в головы фашистов или ловкое обращение с холодным оружием включаются режимы «Уберснайпер» (ты становишься неуязвимым, замедляется время, что позволяет, как в *F.E.A.R.*, вести прицельный огонь по замершим врагам) и «Берсерк» (все то же самое, только можно одним махом перерезать глотку любому подвернувшемуся под руку гангу). Из новшеств отметим простенькую ролевую систему. Быстрое массовое уничтожение гитлеровцев (проверенный прием – палить в лоб) поощряется очками опыта. Одолев уровень, ты повысишь с их помощью характеристики героя: например, его живучесть, прочность щита, точность стрельбы и т.д. Гордость авторов – искусственный интеллект. Немцы, конечно, берут числом. Остается лишь удивляться, откуда в комнатухах столько народу даже на низком уровне сложности. Но при этом противники действуют разумно: прячутся за ящиками и углами, пригибаются и в самый неподходящий для тебя момент бросают гранаты. Кстати, «ассортимент» недругов изменился при-

мерно наполовину. Ты увидишь немало новых соперников.

Преобразований по части графики и физики не видно: rag doll, недурственные эффекты, достойная анимация. Ничего особенного – эдакий *Doom 3* для бедных. Зато оптимизирован движок: игра не тормозит и на средних компьютерах. Не будем спешить с выводами, но пока «Крах Аненербе» тянет лишь на уровень дополнения. Знакомые герои, новые декорации и враги. Внушают оптимизм только заявления разработчиков о добавке мультиплеера, которого в первой части не было.



3D-ТИП



■ То там, то сям на уровнях расставлены стационарные пулеметы, которые по своей убойной мощи значительно превосходят обычные стволы. В демке можно воспользоваться одним из них. Стоит тебе это сделать, как фашисты полезут из всех щелей. Знай себе жми на гашетку.

**БЫСТРОЕ МАССОВОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ
ГИТЛЕРОВЦЕВ (ПРОВЕРЕННЫЙ ПРИЕМ –
ЦЕЛИТЬСЯ В ЛОБ) ПООЩРЯЕТСЯ ОЧКАМИ ОПЫТА**

RAGNESIS

ONLINE

Разительно изменился мир "Ragnesis Online" за последние полгода.

Острова, плывущие в мертвенном тумане, наполнились жизнью: среди рек, играющих на перекатах и в чащах густых тропических лесов уже бродят сотни монстров. На пересечении торговых путей и возле порталов возносятся к небесам башни древних городов, изгибаются ажурными арками величественные мосты, ожидают своих исследователей мрачные подземелья.

Вот-вот на просторах Рagneзиса зазвучат живые голоса: теперь его обитатели смогут общаться друг с другом вживую благодаря Vivox – одной из самых лучших в мире технологий голосовой связи.

Первые поселенцы уже ступили на таинственные земли Рagneзиса: в марте начат закрытый бета-тест проекта.

Лучшие компасы и путеводные карты укажут первооткрывателям кратчайший путь через топи гилтарских болот и провалы сайхэзских каньонов. Это станет возможным благодаря системе поиска пути "PathEngine", которая отлично показала себя во многих ММО-проектах.

Висят в гильдийских складах новенькие плащи, готовятся к вербовке агентов разведки четырёх стран, адепты тайных культов приносят жертвы на древних алтарях. Более полусотни братств, орденов, кланов, банд, торговых синдикатов вовлекут игрока в самый центр хитросплетения своих многолетних интриг. Борьба за власть, выбор между честью и амбициями, игры придворных дипломатов и авантюры отчаянных сорвиголов воплощены в разветвленной системе многовариантных социальных квестов.

Древняя история этого мира оживает на страницах книги, которую создаёт киевский писатель и сценарист проекта Владимир Аренев.

За развитием мира "Ragnesis Online" внимательно следят во многих уголках Земли. После первого знакомства мирового сообщества с проектом в Лейпциге, на выставке "GDC 2006", он привлекает к себе все большее внимание людей. Очередным подтверждением этого стал огромный интерес, проявленный к проекту на мартовской конференции Game Connection 2007 в Сан-Франциско.

Осталось совсем немного времени до того волшебного мгновения, когда бывалые покорители вселенных смогут по достоинству оценить мир Рagneзиса. А пока, на ближайшей КРИ-2007, которая традиционно будет проходить с 6 по 8 апреля в гостинице Космос, все посетители смогут увидеть реальную сетевую версию игры на стенде компании IGPN!

Ищи
видеообзор
на диске!

ЖАНР ИГРЫ

Turn-Based Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК

UFOAI Team

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 6

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

ufo.myexp.de

ДАТА ВЫХОДА

2007 год

Текст: Артем Эстецких

UFO: ALIEN INVASION

КРУЖОК «УМЕЛЫЕ РУКИ»

С момента выхода бессмертной *X-COM: UFO Defense* прошло уже почти 15 лет. За это время не то что достойного потомка, но даже маломальски интересного клона не появилось. Но разные команды не оставляют попытки заполнить образовавшуюся брешь. Знакомься с проектом *UFO: Alien Invasion* (далее – UFO: AI).

ПУТЬ К СВЕТУ

В отличие от создателей не слишком удачных *UFO: Aftermath* и *UFO: Aftershock*, разработчики UFO: AI не стали переосмысливать творческое наследие *Mythos Games* (авторов классической X-COM). Наоборот, в меру своих скромных сил они попытались аккуратно скопировать все удачные находки оригинала. И честно признаются, что это не сиквел и не римейк. Изначально авторы планировали создание одной лишь тактической части – сражений в стиле X-COM. Но с поддержкой сетевых сражений.

Время шло, в игре появлялись все новые и новые возможности, у нее даже образовалась маленькая армия фанатов. В итоге все получилось на удивление сносно! Особенно если сделать

скидку на то, что все промежуточные версии выкладываются в интернете абсолютно бесплатно. Последний (шестой) релиз-кандидат ты можешь легко скачать прямо с официального сайта. Работа над ошибками не прекращается, но и в нынешнем своем состоянии UFO: AI очень даже неплохо смотрится. Строительство базы, УФОпедия, возня с персоналом, научные исследования, производство оружия и снаряжения, изучение трофейных образцов, захват НЛЮ, знакомые пошаговые бои, многопользовательский режим(!)... Кажется, тут есть все необходимое!

Вдобавок UFO: AI действительно сложна. Никаких тренировочных миссий и простеньких упражнений вроде «вот так мы приседаем, а вот так кидаем гранату» – тебя сразу отправляют в самое

пекло. Иноплетяне тут умные, невероятно злобные и сдаваться без боя явно не собираются. Чувствуется, что пришельцы прибыли на Землю с серьезными намерениями.

Правда, закрадывается подозрение, что они сразу «видят» всю карту, и местонахождение твоих бойцов для них секретом не является, но... На то они и «чужие», верно?

FPS – TBS

Игру делают на основе движка от *Quake II*. Из этого сразу следует, что разрушать здания нельзя. Весьма существенный недостаток, который вряд ли получится устранить в будущем. В хлипкий заборчик можно бесконечно кидать гранаты или пускать ракеты – ничего не изменится. А ведь в оригинальной X-COM уничтожение стен было одним из самых любимых тактических приемов и



В хлипкий заборчик можно бесконечно кидать гранаты или пускать ракеты – ничего не изменится



крайне важной частью геймплея. О чем думали в UFO AI Team?

Еще одно ограничение используемого ядра – отсутствие неповторимых, случайно генерирующихся уровней. Вместо этого ты увидишь заранее заготовленные дизайнерами карты (причем их количество не так велико, как хотелось бы). Вообще у новичков скриншоты UFO: AI могут вызвать разве что смех. Прimitивная графика, простенькая анимация, кривоватые модели и незатейливые спецэффекты... Но придраться не станем. Ведь все это лучше, чем ничего (хотя с помощью некоторых ухищрений древнюю X-COM можно запустить на современных компьютерах).

Кроме того, очень важно, что UFO: AI больше всех конкурентов (см. уже вышедшие Aftermath, Aftershock или же совсем свежую **UFO: Afterlight**) походит на оригинальный X-COM. Претензии можно высказать лишь в адрес интерфейса – его явно стоит доработать. В наши дни подобное управление запросто оттолкнет всех новичков. Или о них не позаботятся?

УБИТЬ ЧУЖОГО

Сетевые сражения, похожие на битвы классической **X-COM**, – это то, ради чего и задумывалась **UFO: Alien Invasion**. Одновременно в сессии могут участвовать до шести человек в составе двух противоборствующих команд: землян и пришельцев. Бои проводятся как в локальной сети, так и через интернет. Если ты сумеешь найти достаточное количество единомышленников, то проведешь за игрой несколько незабываемых часов. Учитывая, что в оригинальной X-COM не было мультиплеера, эта опция окажется очень полезной.



ПРОСТОТА НЕ ХУЖЕ ВОРОВСТВА

Пора подвести итоги. Если словосочетание X-COM для тебя не пустой звук, при взгляде на «Геоскейп» ты смахиваешь внезапно наворачнувшуюся слезу, а глядя на надпись «Hidden Movement» вообще готов проплакать всю ночь, то обязательно обрати внимание на UFO: AI. В последующих версиях станет еще

меньше багов, появится кампания, трехмерная карта мира и прочие приятные наработки. Более того, на официальном форуме разработчики до сих пор принимают пожелания и предложения по дальнейшему развитию проекта. Так что, если есть желание, можешь после знакомства с последней версией игры заглянуть туда и принять участие в развитии проекта.



ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!



Помочь разработчикам довести **UFO: Alien Invasion** до ума может любой желающий. Если ты программируешь на C (рисуешь в Photoshop'е, моделируешь в 3D Studio Max, сочиняешь музыку...), помнишь и любишь **UFO: Enemy Unknown**, а попутно хочешь сделать этот мир чуточку лучше, то милости просим на <http://sourceforge.net/projects/ufoai>. К примеру, прямо сейчас идет набор добровольцев для того, чтобы добавить в игру трехмерный «Геоскейп».

**ЖАНР ИГРЫ**

Action / Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК

Octopus Motor

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕwww.theycamefromhollywood.com**ДАТА ВЫХОДА**

2007 год

Текст: Лия «Pushistik» Новикова

THEY CAME FROM HOLLYWOOD

«КАБЫ Я БЫЛА ГОДЗИЛЛОЙ...»

Глубоко в каждом из нас живет мини-аторный садист, мечтающий нести в бренный мир Злобное зло и Разрушительное разрушение. Но исполнять желания своего маленького Гитлероху-сейна в реальности нелегко. К счастью, люди придумали мир виртуальный... Увы, по непонятным мне причинам в большинстве игр разработчики предлагают спасти человечество, а не устраивать веселенький геноцид. Поэтому на каждый новый проект, где есть возможность выступить на темной стороне, мы обращаем самое пристальное внимание. Судя по всему, пришла пора расчищать для *They Came From Hollywood* местечко рядом с *Dungeon Keeper*, *Evil Genius* и *Black & White*.

■ МОЙ ЛАСКОВЫЙ И НЕЖНЫЙ БОГОМОЛ

ТСFH – это симулятор самых настоящих монстров. Да не обычных, а порожденных Фабрикой грез в 50-е – 60-е годы. Этот период в кинематографе США был необычайно урожайным на третьесортные ужасы. Процесс незатейлив: кто-то напяливал на себя костюм гигантского тапка и топал между картонных муляжей небоскребов, изображая ярую ненависть

ко всему живому. После полупрофессионального монтажа получался редкой глупости фильм о чудовище, крушащем дома и поедающем невинных домохозяек.

Octopus Motor намерены извлекать нечто вроде забавной пародии на фильмы той поры. На выбор тебе предоставлены двенадцать «чудовищ», среди которых есть огромный глаз, НЛО, робот-убийца, насекомые-мутанты и даже женщина ростом в полторы сотни метров! Причем отличаются они не только видом, но и характерным поведением, способностями и набором сильных и слабых сторон. Например, годзиллоподобная ящерица Newtrino обладает внушительной силой, но довольно глупа и легко выходит из-под контроля.

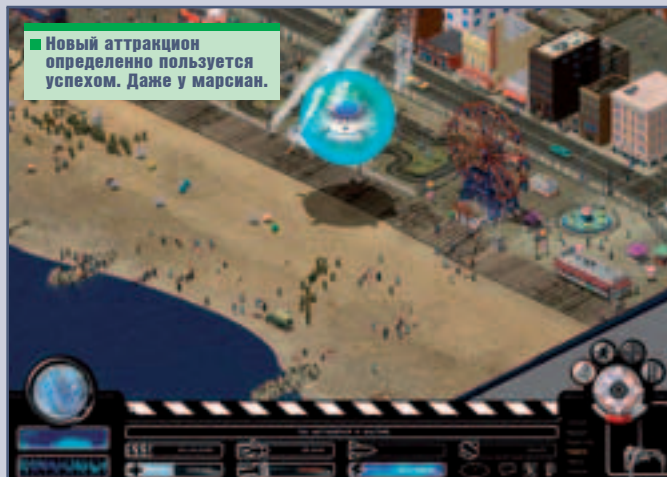
Да-да, ты не ослышался, подопечный монстр перестанет слушаться команд, если о нем не заботиться. Его следует вовремя кормить (диета у каждого индивидуальная – кому-то по душе сочная человечинка, а кто-то обойдется джужи-

ной скамеек из ближайшего парка), следить за его здоровьем и потребностями. Окружишь любимца вниманием и достатком – получишь послушную машину смерти. В противном случае исполнин станет легкой добычей для спецназа. Каждый уровень – своеобразная интерактивная версия малобюджетного фильма со своим началом, развитием, кульминацией и концовкой. То, какой финал тебе покажут, зависит только от поведения питомца: выполняя необязательные задания разными путями, звереныш производит впечатление на людей.

■ НА ЛИЦО УЖАСНЫЕ, ДОБРЫЕ ВНУТРИ

Еще одна примечательная вещь – отсутствие режима кампании. Все миссии открыты, ты волен выбрать любую из них. А можно просто сгенерировать уникальную карту, как, например, в *Worms World Party*. На созданных дизайнерами уровнях есть множество необязатель-

НА ВЫБОР ДВЕНАДЦАТЬ «ЧУДОВИЩ», СРЕДИ КОТОРЫХ БОЛЬШУЩИЙ ГЛАЗ, НЛО, РОБОТ-УБИЙЦА, НАСЕКОМЫЕ-МУТАНТЫ И ОГРОМНАЯ ЖЕНЩИНА



ных заданий. Если хочешь, можно просто прийти в центр города и сровнять там все с землей. Но это гораздо сложнее сделать без предварительной подготовки к вторжению и выполнения второстепенных квестов.

Захочется ли выполнять задания снова? Обратим внимание на меню настроек миссии, где все изменяется до неузнаваемости. Никто не запретит тебе выбрать иную дату начала атаки на населенный пункт (разные периоды – разные средства у вооруженных сил правительства), уровень сложности AI и параметры своего чудовища (способ питания и типы атак, к которым у существа иммунитет).

Наверняка ты уже пробежался взглядом по скриншотам и жаждешь услышать внятные оправдания сему безобразию. Изволь. 2D-движок в наши дни, сам понимаешь, используют не от хорошей жизни. Пора тебе узнать страшную тайну – Octopus Monitors состоит всего лишь из двух(!) человек, к тому же это семейная пара. Ясное дело, работают они бесплатно, а покупать лицензию на крутой трехмерный мотор – дело дорогое.

ДОБАВКУ В СТУДИЮ!

Денег правят миром, и случай с **ТСН** — не исключение. Из-за крохотного бюджета разработчики вынуждены попридерживать пару интересных идей до лучших времен. Зато если их детище понравится публике, то **Octopus Motor** выпустит несколько эдд-онов и добавит в серию разные «вкусности». Во-первых, это мультиплеер. Скажи, разве не захватывают возможность устроить настоящую битву титанов со своим другом: мохнатый паук против огромной дамы на фоне рушащегося Нью-Йорка? Во-вторых, появится редактор карт в дополнение к генератору.



Внешнюю неприглядность Otopus компенсирует высокой интерактивностью окружения и реализмом. Нам на растерзание дадут всамделишные города мирового значения, такие как Нью-Йорк, Чикаго и даже Москва. Все карты построены после тщательного изучения фотографий со спутников, так что возможно даже расплести лапой гигантского муравья ненавистную школу,

где сидит ставившая тебе двойки Марья Ивановна, очень кстати.

Авторы хотели выпустить *They Came From Hollywood* еще в 2003 году, однако что-то не заладилось. Релиз отодвинули до 2007 года. Надеюсь, больше никаких казусов не произойдет, ибо перед нами случай, когда промедление смерти подобно: такой графикой через год уже будут пугать детей в детсадах.



Огромное внимание создатели уделяют звуковой фильму игры, ведь какой же трэш-фильм обходится без устрашающих рычаний главного негодяя и визгов испуганных гражданок? К сожалению, все это мы услышим в исполнении самих разработчиков. Они на целый день запираются в ванной (там акустика лучше) и начинают истошно орать... Если хочешь, можешь помочь им в этом правом деле. Тебе нужно записать свои вопли и послать «осыннымгам».

РЕЦЕНЗИИ



Supreme Commander	82
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	90
Titan Quest: Immortal Throne	92
Jade Empire: Special Edition	94
War Front: Другая мировая	100
Resident Evil 4	102
Battlestations Midway	106
Sam & Max: Episode 3 –	
The Mole, the Mob and the Meatball	108
Смерть шпионам	110
Офицеры	112

Стальные монстры: Союзники	114
Panzer Elite Action: Дюны в огне	116
The Sims Житейские истории	118
Ядерные твари	120
Гид покупателя	122



НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ...

Конкуренция решает. Сейчас важно не только сделать хорошую игру, но и выпустить ее побыстрее. Как бы ни сложилась судьба **Supreme Commander**, одно мы знаем точно: **Gas Powered Games** опередила **EA** с ее разрекламированным **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. И попала в яблочко. Игроки приняли новинку с восторгом. Похоже, именитым RTS придется потесниться, в том числе на сетевых просторах.

На удивление неплохой оказалась и **Jade Empire: Special Edition**. В кои-то веки появилась игра, действие

которой разворачивается на Древнем Востоке и где персонажа можно обучить приемам кун-фу. А главное – портировали проект со знанием дела. Даже геймпад не нужен. Чего не скажешь о **Resident Evil 4**. Здесь без дополнительного манипулятора не обойтись, можешь смело забыть о мышке и клавиатуре. Впрочем, есть у этих проектов и общая черта – устаревшая графика. Хотя творение **Capcom** здорово проигрывает детиску **BioWare**. Печально, что японцам наплевать, в каком качестве выйдет на PC один из лучших ужастиков последних лет.



За предоставленные
на рецензирование игры
благодарим магазин



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше, чем результат математических операций! Что же они означают?

0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться многочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 - 3.5

Халтура, но не совсем безнадёжная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра, или разработчика, или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоём винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стилистики, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выпол-

няют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдёшь не раз и не два.

8.5 - 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются шедеврами.

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «Игр месяца» может быть две либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом, от балды)... Мы берём минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даём наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит её покупать или нет.



SUPREME COMMANDER

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ



Ищи
видеообзор
на диске!



■ Отряд мехов прорвался сквозь простреливаемый вражеской артиллерией участок обороны. Впереди только незащищенные постройки.



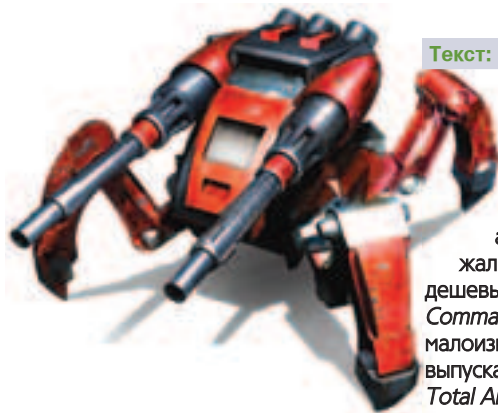
■ В отличие от остальных типов юнитов инженеры и командир умеют передвигаться как по суше, так и по воде.





О КОМПАНИИ

■ Gas Powered Games основана в 1998 году ведущим дизайнером *Total Annihilation* Крисом Тейлором. Костяк команды составили опытные разработчики, пришедшие в компанию из закрывшейся в конце 1999 года Cavedog Entertainment. В марте 2002-го вышло дебютное творение компании – блистательная смесь action и RPG *Dungeon Siege*. Через восемь месяцев на свет появилось дополнение *Dungeon Siege: Legends of Aranna*. В августе 2005 года в продажу поступила вторая часть сериала, а прошлым летом – адд-он *Dungeon Siege II: Broken World*.



Текст: Борис Соколов

На дворе осень 1997 года. Полки магазинов завалены различными стратегиями в реальном времени. К сожалению, почти все из них – дешевые клоны блистательной *Command & Conquer*. И вдруг малоизвестная студия Cavedog выпускает настоящий шедевр – *Total Annihilation*.

Творение Криса Тейлора (Chris Taylor) выгодно отличалось от множества похожих друг на друга поделок: там были полностью трехмерные объекты, главная анимация юнитов, смысловые противники и богатые тактические возможности. Посетители прошлогодней выставки E3 окрестили *Supreme Commander* неофициальным продолжением великой *Total Annihilation*. Оправдала ли игра их чаяния?

■ ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Разработчики не стали изобретать велосипед и позаимствовали у предка все лучшее. Напри-

мер, удобную экономическую модель и систему апгрейдов. Как и десять лет назад, необходимо добывать два вида ресурсов: энергию и некую субстанцию (раньше загадочное полезное ископаемое называлось намного проще – металл). Шутка ли, сохранились даже цифры в верхней части экрана.

Гигантский робот-командир в *Supreme Commander* мало чем отличается от юнита CORE из *Total Annihilation*. Левой рукой он возводит различные здания, чинит потрепанные строения и технику, а правой уничтожает встречающихся на пути противников. Можешь потерять в бою хоть всю армию, но жизнь предводителя спасти обязан, в противном случае засчитают поражение.

■ ВСЯ КОРОЛЕВСКАЯ РАТЬ

Чем лучше развита инфраструктура базы, тем реже вступает в бой главнокомандующий. На войну отправляются разведчики, роботы, различные виды танков, самолетов и ко-

раблей, а также доступные после двух апгрейдов экспериментальные боевые единицы. Строительством занимаются проворные инженеры.

Условно здания делятся на три типа: конструкции для добычи и переработки ресурсов, заводы по производству военной техники и оборонительные сооружения (заграждения, турели, системы ПВО, торпедные аппараты, сонары, радары и прочие чудеса инженерной мысли).

■ ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ

В крупных битвах принимают участие несколько сотен юнитов. Они отличаются друг от друга не только огневой мощью, но и размерами. Уследить за всеми отрядами разом не так-то просто. Осмотр местности с высоты птичьего полета не дает полного представления о картине боя. А за здоровяками порой не удастся разглядеть «малышей». На помощь приходит масштабируемая тактическая карта. Покрутил колесико мышки –

ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

THQ

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Gas Powered Games

ПОЙДЕТ

Процессор 1.8GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

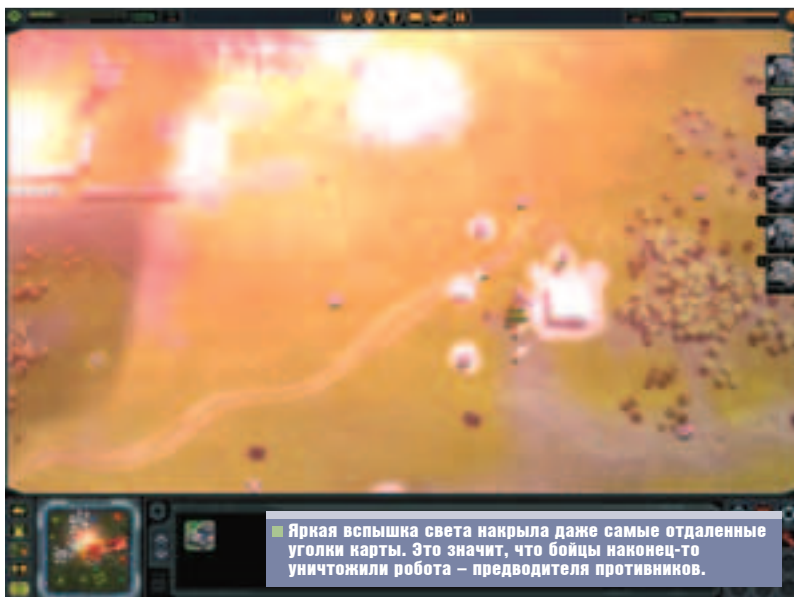
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.supremecommander.com

Гигантский робот-командир в Supreme Commander мало чем отличается от юнита CORE из Total Annihilation



■ Яркая вспышка света накрыла даже самые отдаленные уголки карты. Это значит, что бойцы наконец-то уничтожили робота – предводителя противников.

■ Каждый новый уровень приходится начинать с нуля. Первые минуты уходят на благоустройство базы.



■ АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ



Supreme Commander сказал новое слово в жанре? Не согласен. Зачем мне смотреть на карту и рассуждать, кто победит: стайка треугольников или группа ромбиков? Я просто хочу бросить побольше пушечного мяса в пекло сражения. Да и к чему соблюде-

ние пропорций? Маленькие инженеры, гигантские пауки, садящиеся на авианосцы самолеты... Чтобы найти какую-нибудь пузатую мелочь, надо или опустить камеру вниз, или искать ее среди кучи пиктограмм. Реалистично, но неудобно.

Kane, злой гений



■ Защитный купол оберегает самые важные здания от вражеских ракет и снарядов, но съедает слишком много энергии.

и вот уже подразделения напоминают пчелиный рой, настолько они крошечные. Для удобства различные виды войск – авиация, тяжелые танки, артиллерия, флот – отображаются в виде геометрических фигур. Кстати, если у тебя есть

два монитора, то на одном из них ты сможешь крупным планом наблюдать за перипетиями сражения, а на другом следить за перестановкой сил по всей линии фронта.

■ НА СУШЕ, НА ВОДЕ И В ВОЗДУХЕ

Юниты ведут себя в полном соответствии с физическими законами. В пустынной местности из-под гусениц вырываются клубы пыли, сорокаметровый робот оставляет на земле огромные следы, конструкторы расчищают от деревьев и металлолома площадки под строительство. Иногда на исход операции влияет маневренность юнитов. Да, движок игры учитывает даже такой параметр. Легкий истребитель и тяжелый бомбардировщик управляются по-разному. Подобная картина наблюда-

■ СУДЬБА TOTAL ANNIHILATION 2

20 марта 2002 года в интернете появилась сенсационная новость: **Крис Тейлор** (Chris Taylor) корпит над **Total Annihilation 2**. На роль распространителя игры прочили **Infogrames** (сейчас компания выступает на рынке под названием **Atari**). На самом деле ситуация складывалась следующим образом: в течение нескольких лет глава **Gas Powered Games** пытался выкупить у французской компании права на торговую марку, но всякий раз получал от ворот поворот. В 2002 году руководство Infogrames поручило создавать сиквел авторам **Kingdom Under Fire**, корейцам из **Phantagram Ltd**. В конце февраля 2003 года известная фирма **NCsoft** приобрела у разработчиков контрольный пакет акций и предложила им новый план развития студии. Увы, об официально не анонсированном сиквеле великой игры в нем не говорилось ни слова. Через некоторое время Крис Тейлор вновь обратился к французам и опять получил в ответ отказ.



■ В отличие от людей железкам плавать на напризы природы. Мехи готовы сражаться даже в самые лютые морозы.



■ Взламывать такую массированную оборону – совершенно бесполезное занятие. Только оставишь после себя гору сгоревшей техники.

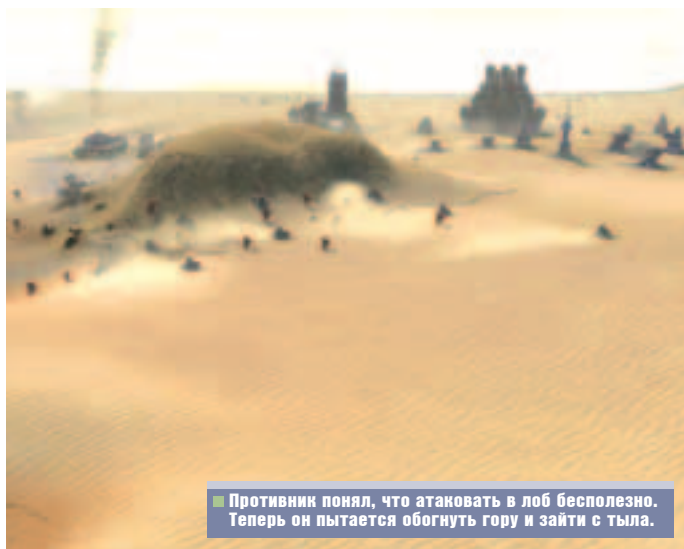
■ ФАКТЫ

3 строения для создания армии

105 видов бойцов

1000 юнитов на поле боя

6581 кв.км. — размер карты



■ Противник понял, что атаковать в лоб бесполезно. Теперь он пытается обогнуть гору и зайти с тыла.



■ Апофеоз сражения — дуэль двух командиров. На стороне красного лишь хилые инженеры, синему помогают хорошо вооруженные мехи.

ется и на воде. Одно дело развернуть несколько эсминцев, совсем другое — эскадру линкоров. Последним нужен соответствующий водный простор.

Я уж не говорю про естественные преграды, появляющиеся на пути у летящих снарядов. Догадливые игроки быстро научатся прятать свои самые важ-

ные здания за холмами. Прямой наводкой их не достать, не помогает и навесной огонь.

■ БОГАТСТВО ВЫБОРА

Главный козырь игры — четко выверенный баланс сил. На описание плюсов и минусов хотя бы основных юнитов трех воюющих сторон уйдет с десяток

страниц. Отметим лишь одно: против любого «лома» найдется свой прием. Проверенное десятилетиями правило «побеждает тот, кто быстрее всех захватит максимум ресурсов и наштампует огромную армию» здесь не сбавывает.



НА ОПИСАНИЕ ПЛЮСОВ И МИНУСОВ ХОТЯ БЫ ОСНОВНЫХ ЮНИТОВ ТРЕХ ВОЮЮЩИХ СТОРОН УЙДЕТ С ДЕСЯТОК СТРАНИЦ



■ Выбор формации имеет большое значение. Построенные в ряд юниты действуют намного эффективнее.



■ Месторождение массы контролирует танковое подразделение. Осталось дождаться прибытия инженеров.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.2



■ Если прокрутить колесо мыши до упора, то огромная карта уменьшится до минимальных размеров.



■ На первых порах приходится мириться с нехваткой ресурсов, так как стройка съедает много энергии.

ВЕРХУШКА АЙСБЕРГА



■ События игры разворачиваются в 3844 году и рассказывают о завершающем этапе Тысячелетней войны. В конфликте принимают участие три стороны: люди из Объединенной Земной Федерации, кибернетики (биороботы доктора Густава Брэкмана) и зонцы (потомки пропавшей экспедиции, сплутавшиеся с инопланетянами). За бортом осталось большое количество важных событий. Не удивимся, если кто-то создаст на базе вселенной *Supreme Commander* серию sci-fi романов.

Победу приносит одна из нескольких тактик. Все зависит от того, как поведет себя противник. Ты можешь окружить свою базу непроходимой оборонительной линией из пушек, зениток, радаров и без проблем отбивать атаки, пока не построишь дальнбойную артиллерию. Вот другой вариант: создать сотню-другую роботов, загрузить их в транспортные корабли и зайти с тыла. Любителям спецэффектов понравится уничтожать вражеские базы с помощью тактического оружия – их ждет незабываемый фейерверк. Вариантов масса. Каждый найдет что-то на свой вкус.

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ КИБЕРСНАРЯД

Пока рано говорить о том, что разработчики переплюнули *Blizzard Entertainment* и что все любители RTS в скором времени забросят проверенный годами *Warcraft III*. Скажем лишь одно: сетевые бата-



■ Командиру нечего делать на передовой. Пусть лучше занимается ремонтными работами в тылу.



■ За время сражения золотистый песок покрылся ужасными черными пятнами.

лии с несколькими соперниками на огромных картах – это нечто неопишное.

Конечно, skirmish-сражения не заменят игру с живыми людьми. Но не стоит недооценивать способности искусственного интеллекта. С помощью гибкой системы настроек можно заставить кремниевые мозги придерживаться определенной стратегии. Один противник начнет планомерно отстраивать оборонительные редуты, другой вбухает все добытые ресурсы в развитие передовых технологий, третий бросит в бой мелкие подразделения, а четвертый, наобо-

рот, запасется терпением и найдет огромную армию.

ЛЮБОВЬ, НО НЕ С ПЕРВОГО КЛИКА

Supreme Commander не относится к той категории стратегий в реальном времени, которые пленяют с первого взгляда. Он не поразит тебя передовой графикой, не порадует удобным интерфейсом. Но не спешите делать скоропалительные выводы. В творение Криса Тейлора влюбляешься постепенно. Каждое новое «свидание» преподносит

какой-нибудь приятный сюрприз. Чем больше проводишь времени за игрой, тем лучше понимаешь всю гениальность замысла разработчиков. Грандиозные баталии, управление войсками на тактическом и стратегическом уровне, отточенный геймплей с выверенным балансом сил, в меру достоверная физика окружающего мира – вот главные козыри *Supreme Commander*. Перед тобой не игра, а виртуальный монстр, пожирающий все твоё свободное время.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 9.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 9.0

+ **ДОСТОИНСТВА:** Бои разворачиваются на огромных пространствах; можно изменять масштаб поля битвы; выверенный баланс сил; много карт для сетевых битв.

- **НЕДОСТАТКИ:** При разрешении экрана 1024x768 командная панель занимает слишком много места; бои с участием сотен юнитов загружают даже мощную машину.

ИТОГО 8.5 Спустя десять лет Крис Тейлор показал миру, какой должна быть RTS.

GUILD WARS®

**РУССКИЕ
ИДУТ!**

Присоединяйся!

**Русская версия
Guild Wars
для игры
на международном
сервере!**

- ✓ русские кварталы во всех городах
- ✓ возможность русскоязычного общения с игроками
- ✓ описание всех игровых предметов и навыков на русском



NC50FT™

на правах рекламы



© 2005 – 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, Arenanet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Бука". Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовой закупки обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail byka@byka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2). Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Цикл" (rshield@yandex.ru).

Бука
ИЗДАТЕЛЬСТВО
ИГРОВЫХ ПРОДУКТОВ

ИСТОРИЯ ВСЕЛЕННОЙ SUPREME COMMANDER

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН

Текст: Борис Соколов

События игры повествуют о завершающем этапе Тысячелетней войны. О том, что случилось до 3844 года, говорится немного. Персонажи *Supreme Commander* предпочитают сражаться, а не вспоминать прошлое. Когда различные страны объединились в одно земное государство? Насколько успешной была колонизация других планет? Почему взбунтовались биороботы и кто такой доктор Густав Брэкман? Откуда взялись загадочные зоны, какие цели они преследуют? Прежде чем сделать выбор в пользу той или иной стороны, ознакомьтесь с краткой историей новейшей эры развития человечества.



■ СКВОЗЬ ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО

О первом космическом полете на Марс ученые задумались сразу же после высадки на Луну. Мечта Нила Армстронга и последующих поколений астронавтов осуществилась в 2014 году. Полет от Земли до Красной планеты занял семь месяцев. Правительства ведущих стран начали вкладывать деньги в разработку программ по колонизации Солнечной системы. Лучшие ученые человечества пытались изобрести способ перемещаться в пространстве быстрее. Наибольшего успеха добились специалисты в области квантовой физики. В 2025 году им удалось переместить один атом цезия на расстояние в десять футов. Революционное изобретение назвали квантовым тоннелем. Переход от лабораторных опытов к перемещению предметов на большие расстояния занял семь лет: один миллиграмм железа был успешно доставлен с Земли на Луну. Затем ученые занялись переброской живых существ. Роль первых космических переселенцев досталась насекомым, мышам, домашним животным и затем обезьянам. В 2061 году через квантовый тоннель был успешно переправлен человек. Путь от Земли до одного из тринадцати спутников Нептуна (Тритона) занял 0.26 секунд. Началась эпоха колонизации. В 2108 году первое поселение появилось за пределами Солнечной системы, на Альфа Центавра.



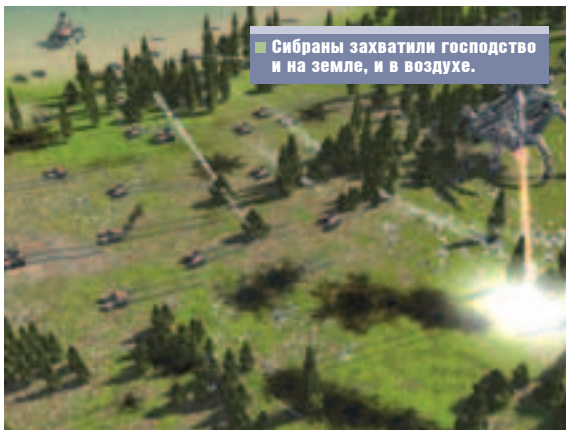
■ ПРОПАВШИЕ БЕЗ ВЕСТИ

Гонка технологий сильно ударила по экономике ведущих держав. Руководители стран всего мира решили объединить усилия и образовали Земную империю (Earth Empire).

В различные уголки Вселенной отправлялись небольшие команды с образцами ДНК. К 2284 году удалось наладить связь с несколькими звездными системами. Первые шестнадцать колоний удостоились права гордо называться Главными мирами. К 2316 году владения землян расширились до немыслимых размеров. Главные миры обзавелись собственными отдаленными колониями. Если где-то воз-



■ Сибраны захватили господство и на земле, и в воздухе.



никали беспорядки, то их тут же подавляли межзвездные войска.

В 2557 году произошло странное событие: оборвался контакт с экспедицией в систему Серафим-II. Вскоре исчезла связь и с военным подразделением, отправленным на поиски пропавших исследователей. В 2590 году бесследно сгинула новая экспедиция. Серафим-II превратился в эдакий межзвездный Бермудский треугольник.

■ СВОБОДА, РАВЕНСТВО И БРАТСТВО

В 2592 году произошел очередной научный прорыв: доктор Густав Брэкман успешно вживил в чело-

веческий мозг микропроцессоры. Со временем улицы заполнили биороботы-симбионты. Они выполняли за своих хозяев почти всю черновую работу. К началу новой волны колонизации чуть ли не каждый третий исследователь был искусственно выращенным человеком с кремниевыми мозгами.

В 2666 году на планете Прочион вспыхнуло восстание. Машины Брэкмана требовали независимости. В ответ правительство Земной империи направило карательную экспедицию. Остатки биороботов во главе со своим создателем сбежали в глубь бесконечной Вселенной и основали там собственное независимое государство – Сибранскую нацию (Cybran Nation). Киборги быстро освоились на новом месте и стали совершать регулярные набеги на приграничные поселения людей.

■ КАЖДЫЙ ЗА СЕБЯ

Как говорится, беда не приходит одна. В 2679 году на связь вышли потомки исчезнувшей экспедиции в систему Серафим-II. Оказывается, больше ста лет назад исследователи вступили в контакт с инопланетянами, переняли у них философию пацифизма и окрестили себя эонами (Aeon). По их мнению,



■ Подходы к базе должны быть хорошо прикрыты турелями.



человечество долгое время сеяло только зло. Теперь настала пора пожинать плоды. Лидеры Земной империи бросили на усмирение незваных гостей отборные армейские подразделения. Так началась Тысячелетняя война.

Более продвинутое в технологическом плане эоны одержали серию побед. Воспаряла духом и Сибранская нация. В течение нескольких сотен лет имперцы теряли планету за планетой,

■ Одна горстка мехов с этим чудовищем не справится.



систему за системой. Фракция находилась на грани полного уничтожения. В 3256 году уставшие от поражений земляне основали новое государство UEF (United Earth Federation) и выступили против сторонников старого режима. Покончив с общим врагом, противоборствующие стороны принялись выяснять отношения между собой.

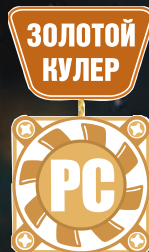
Сотни лет сражений так и не смогли выявить победителя. Наступило время решающих баталий. От твоего выбора зависит, кому достанутся бескрайние просторы Вселенной.



РЕЦЕНЗИЯ | GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR

ТРИУМФ НЕЗАВИСИМОГО РАЗРАБОТЧИКА



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

ЖАНР ИГРЫ

Turn-Based Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Stardock Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Stardock Entertainment

ПОЙДЕТ

Процессор 800MHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb),
2Gb пространства на HDD

ПОЛЕТИТ

Процессор 2GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb),
2Gb пространства на HDD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.galciv2.com/
darkavatar](http://www.galciv2.com/darkavatar)

Уверен, многие разработчики завидуют Брэду Уорделлу (Brad Wardell). У предводителя Stardock Entertainment есть деньги на создание игр и собственный сервис цифрового распространения – Totalgaming.net. Он избавлен от влияния издателей и может творить в свое удовольствие. Быть независимым нелегко, но старания Уорделла вознаграждены: журналисты в один голос поют оды последнему творению мастера – дополнению *Dark Avatar* (DA) к глобальной космической стратегии *Galactic Civilizations II* (GC2).

КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ, ПОМИЛОВАТЬ

Не знаю, кто в Stardock отвечает за сценарий, но этот парень определенно талантлив. К черту слащавые истории про спасе-

ние мира и борьбу за справедливость. Ты один из военачальников дренджингов (Drengins) – безжалостных космических захватчиков, властвующих в галактике. Они прижали к ногтю остальные народы, но мира так и не обрели. Виною тому ренегаты из клана Корат (Korath), жаждущие уничтожить всех разумных существ. Остальные дренджинги с такими планами категорически не согласны – им нужны рабы, а не трупы. Руководство приказывает тебе выяснить, в чем причина кровожадности соплеменников...

ТОЧЕЧНЫЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Кампания, безусловно, хороша (разнообразные миссии, интересный сюжет), но непродолжительна. Это скорее демонстрация возможностей GC2

и некоторых особенностей аддона. Познать богатство стратегических приемов получится лишь в режиме свободного геймплея, когда мы не стеснены рамками сценария.

Начиная новую игру, ты, возможно, не сразу заметишь на экранах настроек пункты, связанные со сверхспособностями (Super Abilities) и мегасобытиями (Mega Events). Они, между про-

чим, крайне важны. Отныне у каждой народности есть своя отличительная черта: одни быстрее возводят фабрики, другие первыми атакуют в сражениях, третьи – мастера дипломатических переговоров. Чрезвычайные происшествия призваны разнообразить действие: нашествие пиратов или гражданские войны, сотрясающие галактику, заставят тебя внести серьезные

■ На астероидах можно возводить шахты. Здания на планетах, куда поступают ресурсы, строятся быстрее обычного.



Ныне твою фантазию почти ничто не ограничивает, можешь в доках хоть Enterprise из Star Trek'а собрать



О КОМПАНИИ

■ Брэд Уорделл (Brad Wardell) основал Stardock еще будучи студентом – в 1993 году. Компания первое время занималась написанием программ под операционную систему OS/2. В 1994 году Брэд создал первую часть *Galactic Civilizations* – все для той же «полуоси». В 1997 году Stardock переключилась на стремительно растущий рынок ПО для Windows: компания до сих пор хорошо зарабатывает на программах для модификации интерфейса. Но и об играх Уорделл не забывает: помимо GC он трудится еще над тремя проектами.

ФАКТЫ

1 кампания с классным сюжетом

1 суперспособность для каждой расы

2 новых фракции

4 способа одержать победу



■ Тревожный сигнал: вражеский шпион парализовал работу торгового центра и подрывает экономическое благополучие планеты.



■ За космическими сражениями можно только наблюдать, управлять кораблями нельзя.

коррективы в свой стратегический план. Правда, не всем подобные сюрпризы придется по душе: неприятно в одночасье растерять накопленное с трудом преимущество. Впрочем, ничто не мешает отключить в опциях и сверхспособности, и мегасобытия.

Подверглась переработке система шпионажа. От размера бюджета зависит время обучения агентов. Диверсантов отправляем в тыл противника, чтобы саботировать работу научного института или завода. Либо зачисляем их в ряды контрразведчиков, которые ликвидируют вражеских резидентов. Как показывает практика, лазутчики долго не живут, и проку от них маловато. Но если умело воспользуешься временными трудностями оппонента, все расходы оправдаются.

Есть изменения и в условиях колонизации. Частенько встречаются непригодные для жизни планеты с разными климатическими условиями. Если потратишь время и деньги на изучение определенных технологий, сможешь заселить эти миры. А иконки и вовсе обладают талантом осваивать водные и токсичные планеты, не проводя предварительных исследований.

Чувствуется, что GC2 – любимое детище Уорделла. Ну зачем,

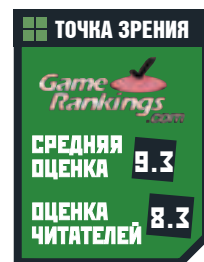
скажи, трогать и без того прекрасный конструктор звездолетов, тратя силы и деньги? По мнению Брэда, мелочей не бывает. Если делать, то на совесть. Ныне твою фантазию почти ничто не ограничивает, можешь в доках хоть Enterprise из *Star Trek* собрать. Для этого все есть: прорва новых деталей, шаблоны, тонкие настройки. Даже детализацию по такому случаю подтянули.

И это еще не все! Мелких преобразований, доводок, исправлений не счесть. Астероиды, дополнительные подсказки в разделе технологий, новые дипломатические соглашения,

похорошевшие спецэффекты, умный AI, который теперь действует совсем уж «по-человечески»... Кажется, авторы продумали все детали, придраться решительно не к чему.

ДОРОГА НА ОЛИМП

Некоторые западные коллеги поспешили заявить, что *DA* – это больше, чем дополнение, чуть ли не сиквел. Спору нет, адд-он выдающийся. Но есть твердая уверенность, что *Galactic Civilizations III* должна перейти на движок помощнее и обзавестись-таки многопользовательским режимом. Надеемся, это осознает и Брэд.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Множество стратегических возможностей; отличный конструктор кораблей; удобный интерфейс; приятная музыка; все нововведения к месту.

НЕДОСТАТКИ: Мультиплеера и тактических боев в космосе как не было, так и нет; графика – одно из самых слабых мест проекта; игру нелегко освоить.

ИТОГО 8.5 Идеальный адд-он, пособие для разработчиков и подарок поклонникам стратегий.

РЕЦЕНЗИЯ | TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

МЕРТВЫЕ ДУШИ V1.1



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

ЗОЛОТОЙ
КУЛЕР



Ищи
видеообзор
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

Action / Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ

TNQ

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Iron Lore Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1.4GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb),
5Gb пространства на HDD

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb),
5Gb пространства на HDD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 6

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.titanquestgame.com

Нежить не раз спасала скудную фантазию разработчиков. Требуются новые юниты для стратегии или монстры для ролевой игры? Скелеты, ходячие трупы, привидения, личи – есть из кого выбирать. Нелады со сценарием? Достаточно выдумать историю про могущественного некроманта, обожающего покойников, и геймеры будут в восторге. Разработчики *Titan Quest* (TQ) решили не размениваться по мелочам: в дополнении *Immortal Throne* (IT) рассказано о кознях самого Аида – повелителя царства мертвых.

■ ПО ПРОТОРЕННОЙ ДОРОЖКЕ

Надеюсь, ты сохранил персонажей, которых денно и ночью развивал в оригинальном *TQ*? Значит, скоро увидишь новые

территории. В противном случае путь до владений Аида окажется долгим. После генерации героя тебе придется пройти через Грецию, Египет и Китай, да еще и заглянуть на Олимп. На это уйдет часов 20–25, не меньше. Впрочем, если ты собрался опробовать новую дисциплину «Сила Грез», не печалься из-за утерянных «сохраненок». Она доступна только созданным «с нуля» персонажам.

Даже если ты начнешь путешествие в Элладу, все равно познакомишься с главными особенностями адд-она. Взять хотя бы хваленые караваны (caravans). Погонщики охотно согласятся сберечь ценные вещишки, с которыми ты не желаешь расставаться, и даже не потребуют за свои услуги деньги. Их коллеги в других поселениях вернут

добро по первому требованию. Сразу вспоминается знаменитый сундучок из *Diablo II*. Однако караван-баши может еще и передавать вещи от одного игрового персонажа другому. Кроме того, в городках у барыг ты приобретешь магические свитки. Польза от них сомнительная: стоят дорого, а заклинания используются всего один раз (хотя они весьма

мощные). Покупать следует лишь перед сражениями с особо опасными «боссами».

А вот артефакты игнорировать нельзя. Для них на кукле героя даже новый слот появился. Но чтобы разжиться столь полезным предметом, придется повозиться – найти магическую формулу и собрать по частям три указанные в ней реликвии. Задача непростая, но она реша-



■ Два дня я потратил, чтобы добыть реликвии и магическую формулу для создания артефакта. Но оно того стоило!

**ПОГОНЩИКИ ОХОТНО СОГЛАСЯТСЯ
СБЕРЕЧЬ ЦЕННЫЕ ВЕЩИШКИ,
С КОТОРЫМИ ТЫ НЕ ЖЕЛАЕШЬ
РАССТАВАТЬСЯ**



О КОМПАНИИ

■ Iron Lore Entertainment основали в октябре 2000 года две знаменитости – Брайан Салливан (Brian Sullivan) и Пол Чиффо (Paul Chieffo). Первый принимал участие в создании серии *Age of Empires*. Второй – известный программист (в прошлом – бывший совладелец Amber Wave Systems, которая была продана за несколько миллионов компании U.S. Robotics). Задача студии – разрабатывать только качественные игры. Пока Брайан и Пол держат марку: *Titan Quest* вкупе с адд-оном *Immortal Throne* – самый красивый и, возможно, лучший клон *Diablo*.

ФАКТЫ

1 новая дисциплина

3 реликвии для сборки артефакта

8 дополнительных классов персонажей

16 часов создавался 1 артефакт



■ Игра и поныне радует глаз. В немалой степени благодаря ярким магическим спецэффектам.



■ Тебе предстоит схлестнуться с лодочником Хароном – тем самым, который перевозит души мертвых через Стикс.

ется. Особенно если объединить усилия с друзьями в многопользовательском режиме.

В ГОСТЯХ У АИДА

Определенно в Iron Lore работают талантливые дизайнеры. Молодцы, удивили! Я-то ожидал увидеть в дополнении мрачные подземелья, где обитают твари Аида. Ан нет, четвертый акт начинается на побережье, где ползают крабы-убийцы (почему-то названные каркиносами) и бродят странные зверьки анораны. Светит солнце и даже не верится, что ты вскоре попадешь в Тартар. Но часов через 6–7, оставив позади горы и болота, ты доберешься до реки Стикс – преддверия царства теней. Сюрпризы поджидают и там. Наряду с «обычными» для таких мест обитателями (призраками, демонами, нежитью) ты столкнешься нос к носу и с летучими мышами-фуриями, и со здоровенными троглодитами. Здесь есть с кем померяться силами – чудища не дают расслабиться ни на секунду. Кстати, в сложных ситуациях хорошо себя зарекомендовала «Сила Грез»: разноплановые умения этой школы подходят для самых разных боевых стилей. И все бы замечательно, но сценаристы почин дизайнеров не поддер-

жали: сюжет адд-она, как и в случае с оригиналом, скучен и банален.

ВСПОМИНАЯ DIAVLO

Чертовски приятный факт: русская версия *ПТ* от «Буки» появилась в магазинах одновременно с мировым релизом – 8 марта. Я с ней познакомился чуть раньше и остался доволен локализацией: тексты неплохие, озвучка на должном уровне... Разве что названия заколдованных предметов вызывают улыбку. Как тебе «пылающее боевое рубило» или «окаймленные ученые наголенники охоты»? Такое нарочно и не придума-

ешь. Впрочем, это скорее издержки оригинала: чудовищные названия встречались и там. Вообще дополнение удалось. Новые игровые зоны и невиданная ранее нечисть – лишь верхушка айсберга. Главное – доработанный интерфейс и мелкие, но сделанные к месту исправления. Теперь играть в TQ необычайно комфортно. Точь-точь как в *Diablo*!



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **8.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **7.4**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Отличная графика и безукоризненный дизайн; идеальный интерфейс и удобное управление; несколько приятных нововведений в дополнении.

НЕДОСТАТКИ: Отсутствие интриги в сюжете; скучные квесты; чтобы попасть в новые игровые области, тебе, скорее всего, придется еще раз пройтись оригинальный TQ.

ИТОГО 8.0 Удачное дополнение, которое улучшило и без того качественную игру!

РЕЦЕНЗИЯ | JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

ШУТКИ ПЬЯНОГО МАСТЕРА

Ищи
видеообзор
на диске!



■ Если пользоваться мечом,
кровь хлещет фонтаном.



■ Ролевая система во всей красе.





О КОМПАНИИ

■ BioWare Corporation – одна из тех студий, которые не нуждаются в представлении. Их первый проект появился больше десяти лет назад (это был экшен *Shattered Steel*). С тех пор компания выпустила огромное количество хитов. Среди них популярнейшие серии *MDK*, *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* и, конечно же, первая часть *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Несмотря на все более упрощающиеся сценарии и самоповторы, все эти игры собирали приличную кассу, что позволяет BioWare не только безбедно существовать, но и открывать новые филиалы.



ЖАНР ИГРЫ

Action / Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ

2K Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

BioWare Corporation

ПОЙДЕТ

Процессор 1.4Ghz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (64 Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3Ghz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (128 Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

jade.bioware.com/pc

Текст: Андрей Первый

Мы уже практически отчаялись получить билет в Нефритовую империю. В 2005 году BioWare выпустила игру на платформе Xbox. Памятуя о том, что случилось со *Star Wars: Knights of the Old Republic*, никто не сомневался: вскоре она появится и на PC. Но время шло, а канадцы не спешили с официальным анонсом. Лишь делали прозрачные намеки в своих интервью. В итоге нам пришлось ждать целых два года.

Для многих это было нелегко. И дело даже не в том, что любой проект от BioWare сразу же привлекает к себе всеобщее внимание. Просто RPG, посвященные боевым искусствам, практически не появлялись за всю историю индустрии (если, конечно, не брать во внимание консоли). Плюс к теме Древнего Востока и китайской мифологии обращаются нечасто (поделки криворуких разработчиков из Поднебесной – не в счет). Сразу разочарую: если ты надеешься увидеть гремучую смесь из *Tekken*

и *Baldur's Gate*, то забудь об этом. Тем не менее, у *Jade Empire: Special Edition* есть много достоинств, и познакомиться с ней стоит.

■ СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Уже давным-давно самое слабое место творений BioWare – это сценарий. Ребята регулярно повторяются и даже не стесняются этого. Новый проект – не исключение. Вот перед нами до тошноты добродетельная «Бастила», вот недалекий здоровяк «Минск», вот искусный изобретатель «Ян Янсен». Да, у них точные черты лица и другие имена, но типаж остался неизменным. Глаза округляются, когда старая-новая компания усаживается на борт «Эбон Хока», гигантского летательного аппарата, и путешествует между городами. Конечно, в пути их ждут Авария, Ремонт «самолета», поиски Важного Артефакта, сражения на Арене, оборона Крепости, прогулка по базе «ситхов» и прочие заезженные штампы. А заодно омерзительно хорошие дела и злые поступ-

ки, вроде «дерни девочку за косичку» и «отними конфетку у младенца».

Этого ли мы ждали от именитой компании? Неужели так трудно найти хороших авторов, когда в твоём распоряжении сотни миллионов долларов? Почему небогатая *Obsidian* и почившая *Troika* умудрялись радовать нас интересными героями и необычными заданиями? Что ж, остается лишь уповать на *Dragon Age* и *Mass Effect*. Глядишь, там нас не посетит чувство дежавю. Впрочем, не будем сгущать краски. Все-таки есть в *Jade* и плюсы. Например, секретный персонаж – девочка, под личиной которой скрывается злоеущий демон из Небесной бюрократии. Сможешь присоединить малышку к своей группе, и никакие враги уже не страшны. А как тебе перспектива угоститься бычьими гениталиями и крокодильими яйцами под соусом из крысиного молока? Только настоящему бойцу кун-фу под силу слопать такой обед. Частенько приходится выбирать. Как быть: помочь нахаль-

Вот перед нами до тошноты добродетельная «Бастила», вот недалекий здоровяк «Минск», вот искусный изобретатель «Ян Янсен»



■ Последний бой – полная фигня. А вот убить четырех каменных гигантов – задача не из плевых.



■ Порой здорово помогает меч.

■ АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ



Я бы вырвал им глаза, переломал ребра и сбросил

с вершины Джомолунгмы. Эти игроделы ничего не понимают в настоящем кун-фу. Почему пьяный мастер должен быть обязательно под мухой? Есть в китайских боевых искусствах понятия формы и содержания. Внешне боец может походить на пьяного, но на самом деле он трезв как ветер. Завтра же вылетаю в Канаду. Отыщу их, сражусь с лучшим воином и навеки опозорю школу BioWare.

**Великий мастер,
Пэй Мэй**



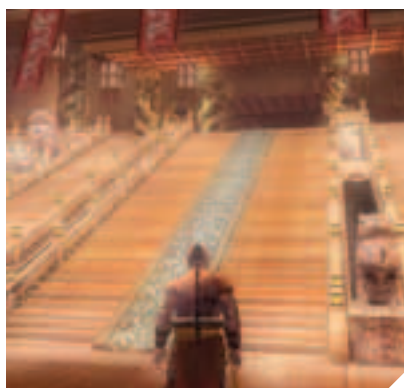
ной лисе, охраняющей лес, или же кучке каннибалов и их отвратительной «мамочке»? Если же надо убрать с дороги вредного Судью, то к твоим услугам несколько способов: например, банальное убийство, воровство и шантаж. Но если те-

бе еще не исполнилось 18 лет, то лучше не расспрашивай наложницу чиновника о том, чем они занимаются по ночам. Вообще родителям стоит держать своих чад подальше от Jade. Иначе юное создание прибежит к к ним с вопросом, почему дяденька пристаёт к его персонажу мужского пола с непристойными предложениями. А вот совершеннолетнего игрока, безусловно, порадуют в меру «взрослые» и веселые диалоги, а также хлещущая во все стороны кровушка (доставай меч, доставай!). Хотя рассказам о приключениях бородача Черного Вихря самое место в «Санитарах подземелий», а не здесь.

■ СПЕЦИАЛЬНАЯ МОЯ

Наверняка твое внимание привлечет подзаголовок "Special Edition". ПС-версия действительно отличается от консольной. И не только графикой, хотя авторы позаботились о поддержке высоких разрешений (до 1600x1200) и дополнительных спецэффектах. Помимо этого, появились два секретных стиля. Viper поможет как следует потрепать противника, да еще и отравить его. Разумеется, такая жесткая техника доступна лишь злобному герою. А для добрячков припасен Iron Palm, хотя его скорость ударов и урон не сравнятся с тем, что дают обычные школы рукопашного боя. В целом достаточно бесполезные приемы, ради которых не стоит заморачиваться с поиском соответствующих свитков.

Зверинец тоже пополнился парочкой животных. Это демон-носорог, такой же медлительный, как и демон-слон. А также усиленная версия обычных призраков, встречавшихся и в оригинале.



■ МОЕ КУН-ФУ ЛУЧШЕ

Перед тем как начать свое путешествие, надо создать персона-



■ Иногда приходится решать простенькие головоломки.



ФАКТЫ

1 новая «Бастила»

1 преобразившийся «Эбон Хок»

2 стиля в самом начале

2 бонусных школы в PC-версии

I'll admit that I can't match the bounty on my head, but I could give you half of what they're offering. I have an idea how I could get out of the city, too.



Do you have any proof that you're falsely accused?
I think I'll help you instead of collecting your bounty.
I'm not earning any silver talking to you. Time to collect.
I don't really want to deal with you right now.

Диалоги походят на те, что мы видели в KotOR.

Одно из главных достоинств игры – кровь!



жа. К нашим услугам десяток юношей и девушек. Друг от друга они отличаются первоначальным набором боевых стилей. Одни, к примеру, предпочитают быстрый, но слабый Thousand Cuts. Другим по нраву медлительный и мощный White Demon. Позднее мы сможем освоить и другие школы, в том

числе владение мечами, посохом, а также волшебством. Всегда приятно поджарить врага или заморозить. Или, превратившись в кошмарного демона, размоzzжить мерзавцу голову ударом тяжелой лапы. Помимо стилей герои разнятся и параметрами. Их здесь всего три: Body отвечает за здоровье,

Spirit - за «ману» (энергию чи), а Mind - за концентрацию (расходуется, когда ты применяешь спецприемы). Такой вот небогатый расклад. Кстати, экипировки нет. Оружие привязано к каждой школе и никогда не меняется. Доспехов тоже нет. Взамен нам выдали амулет. В него вставляются найденные драго-



Юное создание прибежит к родителям с вопросом, почему дяденька пристаёт к его персонажу мужского пола с непристойными предложениями

Новый монстр – демон-носорог.



Эта аркадная мини-игра встречается постоянно. Но обязательно ее пройти нужно всего один раз.





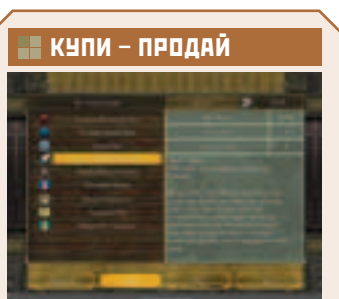
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings
СРЕДНЯЯ
ОЦЕНКА **8.3**
ОЦЕНКА
ЧИТАТЕЛЕЙ **7.4**

■ Кузница Лорда Лао. Здесь мы можем создавать свои собственные предметы, отыскивая рецепты.



■ Чтобы развивать боевые навыки, надо тратить специальные очки.



КУПИ - ПРОДАЙ

■ Несмотря на практически полное отсутствие предметов экипировки, магазины в игре все-таки есть. Там ты найдешь драгоценные камни, новые стили(!) и книги, которые навсегда повысят те или иные параметры твоего персонажа. Впрочем, если тщательно исследовать все виртуальные районы, отыщется и меч помощнее, и даже посох. А в один прекрасный момент к группе присоединится торговец, которому в любой момент можно будет загнать любые товары.



■ Одна из мини-игр – оборона моста. Очень похоже на обычный слэшер.



■ Животное, слезь с меня. Мне лисы не нравятся.

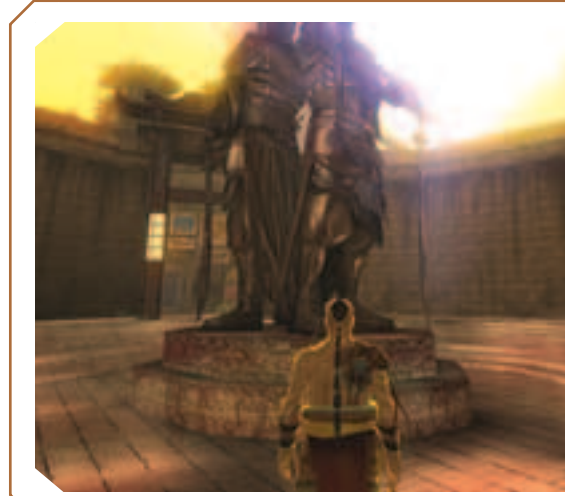
ценные камни, благодаря которым мы получаем бонусы к показателям или разговорным скиллам (можно очаровать собеседника, запугать или поразить его интуицией). Еще бриллианты и рубины помогают избежать ловушек, получать больше опыта после убийства определенных монстров или за чтение книг. Конечно, школ в игре довольно много. Да вот беда, каждая из них обучит всего трем типам ударов: слабому, мощному и спецприему. Блок практически не используется. А вот противники ставят его регулярно, спасает лишь сильный выпад, разрушающий «щит» соперника. Чтобы вылечиться, следует зажать клавишу "shift". Никаких бутылок с лечебными зельями ты не встретишь. Верная тактика угадывается почти сразу: надо как можно чаще прыгать, стараясь вернуться и в нужный момент пустить в ход кулаки или клинок. И ни одна армия демонических

слонов не устоит. Единственная схватка, вызвавшая хоть какое-то затруднение, была прямо перед поединком с главным злодеем. Последний оказался полным профаном и подох почти сразу. Кстати, концовка наступает очень быстро. Не успеешь ты как следует настроиться на игру, как на экране появятся титры. Такое ощущение, что из сценария выкинули добрую половину событий. Должно быть, именно поэтому все уровни получились разнообразными. Таинственный лес, где обитают призраки, мрачные пещеры, древнее кладби-

ще, потусторонний мир, обитель лесного духа, завод по производству големов, охваченная пламенем деревенька, улочки столицы великой империи... И везде глаз радует замечательно подобранное освещение и яркие краски. Дизайнеры старались, этого у игры не отнять. Между тем, чувствуется, что движок написан несколько лет назад. Да, Jade намного симпатичнее Knights of the Old Republic, но сегодня она смотрится бедновато. Особенно в сравнении с *Oblivion* и *Gothic 3*. Впрочем, это ты очень скоро перестанешь замечать.

МАСТЕР УВОЛИЛСЯ

Добравшись до финала, ты увидишь, что открылся новый режим – Jade Master. Он позволяет одолеть игру еще раз тем же самым персонажем, сохранив все накопленные знания и параметры. Но далеко не каждому захочется это сделать. К сожалению, Jade Empire вряд ли будут многократно перепроходить, как это было с представителями серии Baldur's Gate. Даже ради того, чтобы оценить «злой» путь развития персонажа. Но один раз ее стоит посмотреть. И это вряд ли комплимент для BioWare.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 7.5
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Необычная все- ленная; редкая воз- можность изучать вос- точные боевые иску- ства; встречаются до- вольно интересные квесты и диалоги.	- НЕДОСТАТКИ: Игра кончается очень быстро; не хо- чется проходить по- вторно; мало ударов для каждого стиля; по- этому боевка простая; много повторов.
---	--

ИТОГО 7.5 Просто хорошая RPG от BioWare. Акцент на слово «просто».

TITAN QUEST

IMMORTAL THRONE

«Настоящий наследник Diablo в мифологическом сеттинге — тот самый редкий случай, когда результат оправдывает все ожидания»

Игромания



отправься вниз по реке
спасай в поезде иное
царство ада



сражайся плечом к плечу
с ахиллом, обессеем
и агамемноном



10 богословских
уровней развития и 9 новых
классов персонажей



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. Gameloft and the "Powered by Gameloft" design are trademarks of Gameloft Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks © 2007 Buika. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защита авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шан" irsheld@yandex.ru. По вопросам авторских прав обращайтесь по тел. 1495) 780-90-91, e-mail buika@buika.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 корпус, 21



РЕЦЕНЗИЯ | WAR FRONT: ДРУГАЯ МИРОВАЯ

WAR FRONT: ДРУГАЯ МИРОВАЯ (WAR FRONT: TURNING POINT)

УДИВИТЕЛЬНО ВКУСНАЯ КЛЮКВА



Текст: Борис Соколов

Зкзоскелеты, самоходки с замораживающими пушками и винтокрылы движутся рядом с танками и авиацией времен Второй мировой войны. Что это? Безумный сон? Вовсе нет. Перед тобой сцена из *War Front: Turning Point*.

■ ЕСЛИ БЫ ДА КАБЫ...

Сценаристы дали волю своей богатой фантазии. По их утверждению, в начале Второй мировой войны немецкие войска захватили Лондон, но так и не смогли сломить сопротивление англичан. Вместо того чтобы двинуться на восток, руководство Третьего рейха бросило все силы на создание более совершенного оружия. Менее чем через три года с заводских конвейеров сошли доселе невиданные образцы техники. Не сидели сложа руки и янки. Амери-

канские ученые наладили массовое производство вертолетов и испытали атомную бомбу.

На тысячный день оккупации в столице Великобритании наконец-то появились солдаты с белыми звездами на касках. Но это еще не все. Оказывается, товарищ Сталин долгое время вынашивал план по превращению всего мира в гигантское тоталитарное государство. Ближе к середине игры бывшие враги объединятся против «коммунистической заразы».

К сожалению, в одиночной кампании можно выбрать лишь две стороны: союзников или немцев. СССР доступен лишь в режиме Skirmish. Похоже, разработчики поместили в свое творение все самые распространенные мифы о нашем государстве времен холодной войны. Тут тебе и злобные комиссары,

и продавцы водки, и партизаны. Постоянно встречаются обнесенные колючей проволокой лагеря. Для полного комплекта не хватает только вооруженных балалайками медведей.

■ ВОЙНА ГЕРОЕВ

Все стороны абсолютно одинаково развивают свои базы. Грузовики доставляют из шахт золото, несколько подстанций

производят электроэнергию. Локаторы отслеживают передвижения противников, в лабораториях ведутся научные исследования, а расставленные по периметру доты оберегают нас от наземных и воздушных атак. Заводы поставляют различные виды техники, с аэродромов взлетают винтокрылые машины, в тренировочных лагерях идет подготовка пехотинцев.



■ Объединенные в ударную группу замораживающие самоходки, танки и ремонтные машины – непобедимая армада.

Ищи
видеообзор
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

CDV Software
Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Акелла

РАЗРАБОТЧИК

Digital Reality

ПОЙДЕТ

Процессор 2GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 10

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.war-front.com

**ТОВАРИЩ СТАЛИН ДОЛГОЕ ВРЕМЯ
ВЫНАШИВАЛ ПЛАН ПО ПРЕВРАЩЕНИЮ
ВСЕГО МИРА В ГИГАНТСКОЕ
ТОТАЛИТАРНОЕ ГОСУДАРСТВО**



О КОМПАНИИ

■ Digital Reality (с 1994 по 1997 год компания называлась Amnesty Design) специализируется на производстве стратегий в реальном времени. Дебютное творение венгерских разработчиков называлось *Reunion*. В 1997 году появилась *Imperium Galactica*. На создание второй части сериала ушло около трех лет. В XXI веке было выпущено семь проектов: *Platoon* (игра по мотивам одноименного фильма Оливера Стоуна), *Haegemonia: Legions of Iron*, *Haegemonia: The Solon Heritage*, *Desert Rats vs. Afrika Korps*, *D-Day*, *Ghost Wars* и *War on Terror*.

ФАКТЫ

4 стороны конфликта

11 миссий для каждой стороны

250 единиц — лимит на юнитов

1000 дней оккупации



■ Бронетехнике тяжело маневрировать на узких улочках. Выскочившие из-за угла гранатометчики могут сжечь все машины дотла.



■ Зачем лезть в город пехотинцам и танкистам, если есть вертолетчики? Ребята уничтожат фашистов пулеметным огнем.

Во время сражений войска набирают очки опыта. Правда, толку от этого немного — все погибнут во время ближайшей атаки. Исключение — герои. Закаленные в боях богатыри получают доступ к скрытым умениям. Американец Джон Линч запросто починит несколько десятков танков, красotka-англичанка Анна Херцог каждые десять секунд пополняет казну сотней золотых (интересно, откуда у нее целое состояние?). Немка Эльза Адлер на удивление быстро восстанавливает пошатнувшееся здоровье солдат, а советский генерал Назаров одним выстрелом попадет промеж глаз водителя любого транспортного средства. Опаснее всех Надя Аманова. Невидимая для врагов уроженка Архангельска умеет переманивать на свою сторону кого угодно.

С ВИЛАМИ НА ТАНК

В игре нет ни малейшего намека на реализм. Автоматчики без проблем разносят на куски бетонные здания и бронемашину, многочисленные виды танков обходятся без пулеметов. В то же время разработчики неплохо рассчитали баланс сил. Почти все наземные войска бессильны против авиации, а у каждого мощного юнита есть своя ахиллесова пята. Например, ор-

омный фашистский дирижабль оставляет за собой след из выжженной земли и разрушенных зданий, но при этом совершенно беззащитен против истребителей и средств ПВО. Для победы не обязательно тратить добытые ресурсы на дорогостоящие апгрейды. Играя за Советы, достаточно сформировать ударный кулак из нескольких замораживающих самоходок, ремонтных машин и самых дешевых пехотинцев. Стоит такой набор копейки, а польза от него огромная. Замороженная техника и строения врага разлетаются на мелкие кусочки после автоматной очереди.

БЕЗУМНО, ЯРКО И КРАСИВО

Картинка поражает обилием мелких деталей. По улицам бродят мирные граждане и домашние животные, тяжеленные танки продираются через остовы подбитой техники. Смена дня и ночи выполнена на «пять» с плюсом. Не подкачали и спецэффекты. На закуску приготовлен режим от первого лица: кликаешь мышью по специальной иконке, занимаешь кресло стрелка и палишь по неприятелю. Если ты устал от засилья игр о Второй мировой войне, то непременно обрати внимание на «Другую войну».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.7**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **7.8**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Необычный сюжет; симпатичные графика и звуковое сопровождение; великолепная анимация разрушений; предельно простое управление базой.

НЕДОСТАТКИ: Советскому Союзу досталась роль Империи зла; войска противника все время идут напролом; режим от первого лица требует мощного компьютера.

ИТОГО 7.5 Игра притягивает к себе с первых же минут. Почти *Red Alert 2*.

RESIDENT EVIL 4

ИСТРЕБИТЕЛЬ ЗЛА



Текст: Борис Соколов

В конце 2005 года *Resident Evil 4* всколыхнул рынок приставочных игр. Более пятидесяти наград от различных изданий, миллионные тиражи... Один из лучших хоррор-экшенов XXI века наконец-то появился на PC. Ждет ли его такой же успех на нашей любимой платформе? Или же, напротив, бесславный провал и быстрое забвение?

■ ВЕТЕРАН БОРЬБЫ С ЗОМБИ

В 1998 году весь мир узнал о том, что произошло с жителями Раккун-сити и чем занимались ученые из компании «Амбрелла». Президенту США не оставалось другого выбора, кроме как стереть зараженный город с лица земли. Некогда могучая фармацевтическая корпорация в одночасье стала банкротом.

Прошло шесть лет. Один из участников злополучных событий, Леон Кеннеди, теперь работает в разведке и занимается поиском пропавшей дочери американского президента. В ходе расследования выясняется, что следы неизвестных похитителей двадцатилетней Эшли Грэхем обрываются в глухой испанской деревушке.

■ НАПОРТАЧИЛИ

Сотрудники японской компании **Sourcenext** почему-то решили внести в оригинальную игру несколько никому не нужных изменений. Куда-то исчезли динамические тени. Значительно увеличилась яркость картинки, в результате чего наружу вылезли скрывавшиеся в темноте некачественные текстуры. Проблемы с освещением и недостаток полигонов в кадре

компенсируются потрясающей анимацией и умелым дизайном уровней. Лучше всего у **Capcom** получилась самая первая глава – деревня Пуэбло. Над головой нависли свинцовые тучи, по земле стелется легкая дымка, Леон шуршит осенними листьями, встревоженные вороны слетают с веток деревьев, где-то вдали журчит речная вода... Создается такое ощущение, что ты действительно попал в испанскую глухомань.

■ К ОРУЖИЮ!

Все бы хорошо, да только местные жители так и норовят разорвать тебя на части. А некоторые дяденьки и тетеньки кидаются серпами. Но круче всех выглядит парень с мешком на голове и бензопилой в руках. Стоит ему приблизиться, и все распалось. Распилит.



■ Обрати внимание на горящий вдалеке костер. Обезумевшие жители деревни подожгли тело одного из двух погибших полицейских.

ЗНАЧИТЕЛЬНО УВЕЛИЧИЛАСЬ ЯРКОСТЬ КАРТИНКИ, В РЕЗУЛЬТАТЕ ЧЕГО НАРУЖУ ВЫЛЕЗЛИ СКРЫВАВШИЕСЯ В ТЕМНОТЕ НЕКАЧЕСТВЕННЫЕ ТЕКСТУРЫ

ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

ND Games

РАЗРАБОТЧИК

Capcom, Sourcenext

ПОЙДЕТ

Процессор 1.4GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

ww2.capcom.com/
re4/gui.html



О КОМПАНИИ

■ Вот уже третье десятилетие Capcom считается одним из лидеров на рынке электронных развлечений. С 1979 по 1983 год японская компания специализировалась на производстве игровых автоматов. Затем началась эра приставочных игр. К сожалению, на PC появились далеко не все хиты. За более чем двадцать лет с различных консолей портировали некоторые эпизоды *Mega Man*, *Street Fighter*, *Resident Evil*, *Onimusha*, *Breath of Fire* и *Devil May Cry*. Но мы так и не смогли познакомиться с сериалом *Marvel VS. Capcom*.

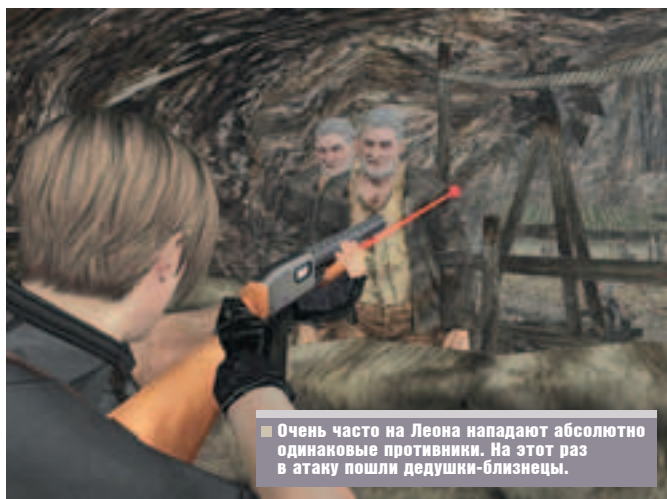
ФАКТЫ

1.73 секунды на перезарядку

5 глав и несколько эпизодов

10 патронов в обойме винтовки

2300 песет стоит рыба



■ Очень часто на Леона нападают абсолютно одинаковые противники. На этот раз в атаку пошли дедушки-близнецы.

По ходу действия выясняется, что за похищением стоят служители культа Los Illuminados. Их лидер, Осмунд Саддлер, долгое время вынашивал планы по захвату власти на Земле. Все сектанты когда-то были обычными людьми, но однажды они заразились вирусом под названием Las Plagas, после чего превратились в послушных марионеток Осмунда.

СТРАХА МЕНЬШЕ, СРЕЛЬБЫ БОЛЬШЕ

По сравнению с предыдущими частями сериала произошло несколько важных изменений в геймплее. Теперь размер пред-

метов действительно имеет значение. Дробовик и пойманная рыба занимают чуть ли не половину кейса. Вот и думай всякий раз, что лучше: мощное оружие и дорогостоящая добыча или же пистолет, пара-тройка коробок с патронами, несколько видов гранат и много-много лечебных трав. Хорошо, что ограничения не распространяются на найденные драгоценности. Многие поклонники сериала будут ругать четвертую часть за чересчур большое количество экшен-сцен. Раньше приходилось бродить по огромному особняку или полицейскому участку и с дрожью в руках открывать каждую новую дверь. Пугали даже не сами жмурики, а предвкушение внезапной встречи с ними. В *Resident Evil 4* враги прут толпами. Только и успевай давить на курок и вовремя отходить назад, чтобы перезарядиться.

ТОВАР – ДЕНЬГИ – ТОВАР

У всех противников есть уязвимые места. Селяне переносят несколько попаданий в руку, ногу или грудь, но как миленькие отправляются в мир иной после меткого выстрела в голо-

ГРЯЗНЫЕ ДЕЛА «АМБРЕЛЛЫ»

Любители PC смогли познакомиться лишь с четырьмя частями *Resident Evil*. Увы, несколько игр обошли нас стороной. Первый эпизод перебрался на компьютер спустя полтора года после своего триумфального дебюта на PlayStation. По заказу корпорации «Амбрелла» капитан Вексер заманил бойцов спецподразделения S.T.A.R.S. в особняк, чтобы испытать на них действие нового вируса. Однако подопытные кролики оказались намного хитрее. В *Resident Evil 2* страшный вирус порастил жителей Раккун-сити. Герои игры укрылись в полицейском участке и пытались отбиться от наседающих зомби. *Resident Evil 3: Nemesis* поведал нам о том, что случилось в промежутке между событиями первой и второй части сериала. «Амбрелла» натравила на двоих бойцов S.T.A.R.S. свое самое страшное создание, Nemesis, и послала в Раккун-сити для прикрытия своей деятельности спецотряд под командованием Николая Зиновьева.



■ Через мгновение голова воинственного крестьянина будет катиться по грязной земле.

■ Анимация движений выполнена по высшему разряду. За перезарядкой оружия можно наблюдать часами.

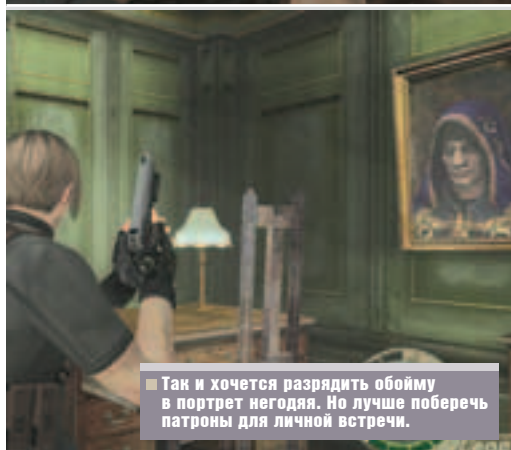




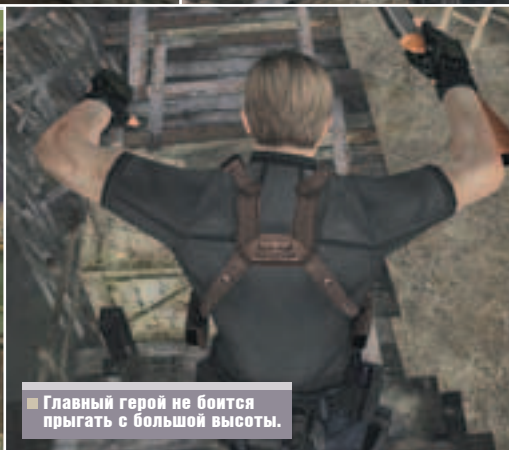
■ Стрелять уже бесполезно, лезвие пилы скоро разрежет тело напополам.



■ Синим цветом в игре подсвечиваются лежащие на земле ценные вещи. Например, предметы из золота.



■ Так и хочется разрядить обойму в портрет негодяя. Но лучше поберечь патроны для личной встречи.



■ Главный герой не боится прыгать с большой высоты.

ву (в этот момент из шеи бедолаг хлещут фонтаны кровищи). Куда сложнее справиться с летающими насекомыми Novistrados, крепышами El Gigantos и ненавидящими инфракрасный прицел Regeneratos. Периодически главный герой сталкивается нос к носу с юрким торговцем. Как он умудряется всякий раз проскальзывать через толпы врагов – уму непостижимо. Коренастый мужик в балахоне с радостью купит у Леона излишки амуниции и продаст все необходимые предметы. В том числе поможет усовершенствовать оружие. Так что собирай все, что плохо лежит. Не забывай разбивать ножом деревянные ящики и бочки, сбивай висающие под потолком драгоценности и внимательно исследуй крыши зданий. Довольно часто там удается найти полезные вещи.

■ ВСЕ НА БАРИКАДЫ

Иногда в игре встречаются явные нестыковки. Почему никто не догадался забрать у плененного Леона оружие? Как внутри насекомых оказались деньги или патроны? Наконец, почему тела поверженных противников моментально превращаются в жи-

жу и растекаются по земле? Неужели возможности GameCube и PlayStation 2 не позволяют держать в кадре дюжину трупов?! Несмотря на всю техническую отсталость, Resident Evil 4 по праву считается самым интерактивным хоррор-экшеном. Ты можешь забаррикадироваться от врагов, пододвинув к двери тяжелый шкаф, забраться на чердак и сбросить вниз лестницу, прикончить парочку селян выстрелами через окно или выбить из рук противника динамитную шашку.

■ ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Казалось бы, Sourcenext должна была сделать настоящую конфетку. К сожалению, мы получили запоздалую кальку приставочного хита с крайне неудобным управлением и средненькой графикой. Первая проблема решается с помощью подключения к компьютеру восьмикнопочного геймпада, а про вторую быстро забываешь, когда увлеченно сносишь головы армии зловредных культистов. Весело!

■ ТВОРЧЕСКИЕ МУКИ



■ Разработка Resident Evil 4 началась в 2000 году. За время создания игры сценаристы Capcom придумали четыре не похожих друг на друга сюжета. Первый вариант лег в основу нового сериала Devil May Cry. Второй рассказывал о том, как Леон Кеннеди отправился в средневековый замок спасать дочь создателя G-вируса Вильяма Биркина. В третьем варианте сюжета вновь фигурировала корпорация «Амбрелла» и ее зомби. Позже всех родилась история с поездкой в Испанию.



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 8.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 5.0

■ **ДОСТОИНСТВА:** Интригующий сюжет; знакомые по предыдущим частям герои; затягивающий геймплей; интерактивное окружение; продажа ненужных вещей.

■ **НЕДОСТАТКИ:** Крайне неудобное управление на клавиатуре вкупе с отсутствием поддержки мыши; размытые текстуры; моделям недостает полигонов.

ИТОГО

7.5

Обладатели PC получили нукудышный порт прекрасной консольной игры.

Глюк'оЗа[®]

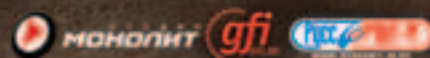
ACTION



КУМИР ПРОТИВ АНАРХИИ
УДАРНЫЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



РЕКЛАМА



© 2007 ООО «ГЛ Моналит». Все права защищены. © 2007 «GFI». All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Публикации». Все права защищены. www.glukobit.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@glukobit.ru. Техническая поддержка осуществляется по т.ч.: (495) 611-42-85, e-mail: support@glukobit.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.glukobit.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы.

РЕЦЕНЗИЯ | BATTLESTATIONS: MIDWAY

BATTLESTATIONS: MIDWAY

ГРОМ В ТИХОМ ОКЕАНЕ



Текст: Александр Краснов

Все чаще темой игр о Второй мировой становятся боевые действия в Тихом Океане. Вспомни хотя бы авиасимулятор с говорящим названием «Перл-Харбор» от авторов «Ил-2: Штурмовик» и масштабную стратегию «Стальные Монстры». Действительно, не все же нам «мессеры» сбивать и стрелять по кораблям Третьего Рейха.

ИМПЕРИЯ ЗАХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

После выполнения начальных заданий становится довольно трудно поверить, что перед тобой проект, который всерьез претендует на звание симулятора и морской стратегии одновременно. Игрока усаживают в маломощный патрульный катер с парой пулеметов и бро-

сают в самое пекло сражения. Кругом взрываются снаряды, подлодки пускают торпеды, тонут линейные крейсера, а в небе рассекают эскадрильи «Зеро». Все бы хорошо, если бы не камера, которая постоянно занимает самые невыгодные ракурсы. Что самое удивительное, посреди всей этой суматохи ты чувствуешь себя участником настоящего сражения.

Совсем скоро вместо старенького катерка нам предоставят огромный эсминец, и все сразу изменится. Ты станешь настоящим героем эпических битв, которые больше напоминают голливудские блокбастеры, вроде того же «Перл-Харбора» Майкла Бэя (Michael Bay).

Почти в каждом задании появляются новые возможности и корабли. Но одновременно с этим все усложняется. Даже ес-

ли ты командуешь мощным крейсером, это еще не значит, что враг при первой возможности поднимет белый флаг. Напротив, он бросает в бой еще больше подразделений. Если растеряешься, то в корпусе мгновенно появятся пробоины, а на палубах начнется пожар. Чтобы спасти

экипаж и судно, надо открыть специальное меню, где указаны повреждения и число свободных ремонтников. Там следует отдать приказ матросам начать восстанавливать системы корабля. Из-за подобных встрясок в Battlestations: Midway скучать просто некогда. Только и успевай заряжать пушки и латать броню.

УПРАВЛЕНИЕ САМОЛЕТОМ ВО МНОГОМ ПОХОЖЕ – ТОЛЬКО НЕ ПУГАЙСЯ! – НА КОМАНДОВАНИЕ ТЯЖЕЛЫМ КРЕЙСЕРОМ



ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy/
Simulator

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Eidos Studios Hungary

ПОЙДЕТ

Процессор 2GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.battlestations.net



О КОМПАНИИ

■ Разработчик *Battlestations: Midway* – студия Eidos Studios Hungary. Изначально компания называлась Mithis Games. Разумеется, она была независимой. Но предприимчивые директоры из Eidos в один прекрасный момент смекнули, что талантливая команда им не помешает. И сделали предложение, от которого не отказываются. Так венгерская команда стала подразделением издательства. До этого ребята выпустили такие игры, как *Creature Conflict: Clan Wars*, *Nexus: The Jupiter Incident* и *Joint Task Force*. Нельзя сказать, что они были очень популярными. Но и провальными эти проекты тоже не назовешь.

ФАКТЫ

8 игроков в мультиплеере

11 интересных миссий

12 дополнительных уровней

60 видов техники



■ Ты быстро научишься сбивать самолеты даже во время крутого пике.



■ Вблизи земля смотрится менее привлекательно, чем сверху.

СО ДНА МОРСКОГО К НЕБЕСАМ

Не добравшись и до середины игры, сможешь опробовать в деле торпедные установки, артиллерийские пушки, пулеметы всевозможных калибров и даже посидишь за штурвалом самолета! Да, разработчики не ограничивают нас баталиями на океанских просторах. Нередко придется взлетать с палубы авианосца, сбивать назойливые японские штурмовики и бомбить вражеский флот. Но не пугайся, здесь нет сложного интерфейса а-ля «Перл-Харбор» от 1C: Maddox Games. Управление самолетом во многом похоже – только не пугайся! – на командование тяжелым крейсером. Сбрасывать глубоководные бомбы и сбивать врагов ты научишься уже во время первого вылета. Помимо винтокрылых монстров и величественных линкоров в твоём распоряжении есть подводные лодки. К сожалению, эта часть игры у Eidos Studios Hungary получилась самой слабой. Субmarine ведут себя чересчур неестественно и даже комично. Иногда случается так, что огромный подводный корабль становится жертвой торпеды, выпущенной орудиями жалкого патрульного катера. Отсидеться в глубинах океана

тоже не получится – вражеские суда не скупятся на подводные бомбы. К счастью, от полномочий капитана подводной лодки можно отказаться и поручить управление компьютеру. Вообще игра прощает многие ошибки. Даже гибель одной боевой единицы еще не означает провал. Вместо загрузки уровня ты просто выбираешь другой самолет или корабль, после чего продолжаешь путь к победе. Помимо компьютеров Battlestations: Midway вышла и на Xbox360. Становится понятно, почему так легко освоить тактику и отчего редко приходится переигрывать уровни. А так как

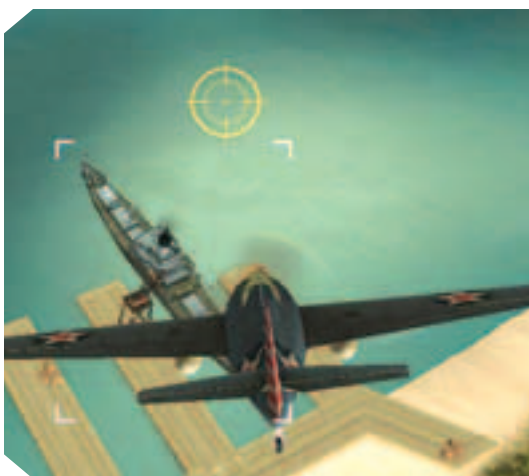
проект идеально подходит для массовой аудитории, то внешний вид у него соответствующий – яркий и привлекающий внимание. Модели и кораблей, и самолетов детально проработаны: издалека видны тросы, заклепки, развевающиеся флаги, ржавчина и даже незначительные повреждения, полученные в ходе схватки. Вряд ли Battlestations: Midway стоит воспринимать как серьезный военный симулятор или стратегию. Смотри на него как на увлекательный экшен с отличными боями и широкими возможностями, и ты получишь массу удовольствия.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.4**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **5.4**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА:
Неплохое графическое оформление; богатый выбор как морской, так и воздушной техники; красочные сражения; очень симпатичные ролики.

НЕДОСТАТКИ:
Слишком низкая сложность; упрощенная физическая модель; неудачная часть игры с подводными лодками; трудно выбрать удачный ракурс камеры.

ИТОГО 7.5 Не жди от игры исторической точности и реализма. Просто развлекалочка.

РЕЦЕНЗИЯ | SAM & MAX: EPISODE 3 SAM & MAX: EPISODE 3 – THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

МАФИЯ БЕССМЕРТНА!



О КОМПАНИИ

■ Калифорнийская студия Telltale Games основана в июне 2004 года. В ее штат вошли «беженцы» из LucasArts, работавшие над серией *Monkey Island* и *Grim Fandango*. Студия специализируется на квестах, причем делает полностью трехмерные приключения и только по популярным лицензиям (*Bone*, *CSI*, *Sam & Max*).

ЖАНР ИГРЫ

Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

GameTap

РАЗРАБОТЧИК

Telltale Games

ПОЙДЕТ

Процессор 1Ghz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1.8Ghz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.telltalegames.com/
samandmax](http://www.telltalegames.com/samandmax)



Текст: Иван Гусев

The Mole, The Mob and The Meatball – третий эпизод приключения *Sam & Max*. С грустью приходится отметить: вместо того чтобы придумывать новые идеи и развивать прежнее, дизайнеры сериала потихоньку сбавляют темп. Не хватает разнообразия. К тому же третий эпизод стал самым коротким – в него добавили всего три крохотных территории. Ос-

тальные – агентство Сэма и Макса, магазин Боско и кабинет Сибила – мы уже видели раньше. Ночная мини-игра, и без того довольно скучная, начинает раздражать. Часть шуточек и ситуаций вообще повторяются. Лень придумать что-то свежее?

Впрочем, несмотря на недотатки, *The Mole, The Mob and The Meatball* – хорошее раз-

влечение, за которым приятно провести вечерок. На сей раз Сэм и кролик Макс борются с мафией. Чтобы внедриться в «коза ностра», детективы вынуждены пройти ряд забавных испытаний: обыграть в карты шулера, инсценировать смерть Сибила и даже разыскать украденный мясной сэндвич, который мафия хранит как реликвию. Особенно же запомни-

лось словесное истязание карточного жулика. Бедняга не выносит, когда кто-то говорит гадости про его маму. Фразу «Твоя мать такая толстая, что на ее теле больше складок, чем у аккордеона» я запомню надолго.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■	7.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■	7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■	7.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Как и предыдущие два эпизода *Sam & Max*, *The Mole, The Mob and The Meatball* полна абсурдных ситуаций, простых, но не банальных задачек и шуток.

- НЕДОСТАТКИ:
Три доселе невиданных локации; парочка новых персонажей; десяток паззлов, после решения которых возникает ощущение, что закончились идеи.

ОЦЕНКА 7.0 Третий эпизод *Sam & Max* ничем не примечателен. Дальше будет хуже?



■ У сценаристов Telltale Games отличное чувство юмора.

ДЖАЗ

работа по найму

Тебе заплатили.
Остальное — ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.

Концерт для саксофона и базуки.

Список телефонов
поддерживающих игру:

Nokia 3602, 3250, 6260, 6600, 6620, 6630,
6670, 6680, 6681, 6682, 7510, N70, N91,
SonyEricsson D750, K800, K800i, K610, K700,
K750c, K700i, K750, K750i, V800, V802,
W550, W550i, W600, W600i, W700, W800, W800i,
Z1010, Z800, Samsung C75, C750, C750i, C750i,
M65, M75, S65, S75, S600, S610

Служба технической поддержки:
support@gb.ru или звонки

+7(495)530 3533 с 10:00 до 19:00.

Стоимость отправки sms-сообщения - 55

ОТКРЫВ SMS СО СЛОВОМ JAZZ НА НОМЕРЕ 7528 И ПОЛУЧИ
ИГРУ "ДЖАЗ РАБОТА ПО НАЙМУ" НА СВОЙ МОБИЛЬНЫЙ

Мобильная война
с вредоносным элементом началась.
"ДЖАЗ" у тебя в кармане —
просто возьми трубку!



СМЕРТЬ ШПИОНАМ

В ТЫЛУ ВРАГА



Текст: Борис Соколов

Угадай, о ком идет речь. Носит в кармане удавку и хлороформ, обводит вокруг пальца многочисленную охрану, переодевается в форму обезвреженных противников, закладывает мины, одинаково хорошо стреляет из пистолетов, автоматов и винтовок. Лысый агент 47? А вот и нет. Семен Алексеевич Строгов – главный герой игры «Смерть шпионам».

■ ВСПОМНИТЬ ВСЕ

В 1951 году после ареста начальника СМЕРШа, генерала-полковника Абакумова, началась чистка рядов контрразведчиков. Среди прочих в застенки Лубянки попал и Строгов, служивший в четвертом отделе этой организации с 1943 по 1946 год. За это время товарища Абакумова он видел всего

один раз (да и то в день вручения ордена Отечественной войны), приказов от него не получал, а только и делал, что выполнял секретные задания. Впрочем, это не помешало следователю МГБ выпытать у допрашиваемого детали всех проведенных операций.

За четыре года капитан Строгов совершил немало подвигов: раздобыл сведения о новой САУ Фердинанд (а заодно захватил высокопоставленного немецкого офицера), украл из-под носа эсэсовцев схемы оборонительных полос, вызволил из тюрьмы плененного советского агента (при чем тут контрразведка, руководствующаяся принципом «смерть шпионам», – решительно непонятно). В общем, служил отчизне верой и правдой. Сможешь ли ты повторить его героический путь?

■ СВОЯ НОША ЕЩЕ КАК ТЯНЕТ

Перед началом каждой миссии необходимо выбрать подходящие предметы экипировки. Стандартный вариант выглядит следующим образом: ППШ-41 на плече, наган с глушителем в кобуре, противопехотные мины в рюкзаке. По подсумникам разложены дополнительные обоймы, дымовые шашки, склянка

с хлороформом, набор отмычек, бинокль и удавка.

Игроки вправе изменить все по своему усмотрению. Главное, чтобы общий вес экипировки вдруг не превысил лимит в 18 килограммов.

■ ВСЕГО ПОНЕМНОГУ

Происходящее напоминает гремучую смесь из элементов нескольких популярных игр.

РАЗРАБОТЧИКИ ЗАИМСТВОВАЛИ ИЗ СЕРИИ HITMAN ПЕРЕОДЕВАНИЕ ВО ВРАЖЕСКУЮ ФОРМУ И ПОЛНУЮ СВОБОДУ ПРОХОЖДЕНИЯ МИССИЙ



ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

1C

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1C

РАЗРАБОТЧИК

Haggard Games

ПОЙДЕТ

Процессор 1.8GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.smersh.games.1c.ru



О КОМПАНИИ

■ «Смерть шпионам» – дебютное творение Haggard Games. Молодая ростовская студия появилась в позапрошлом году. Костяк команды составили опытные профессионалы, принимавшие участие в разработке первой российской MMORPG «Сфера». У подавляющего большинства сотрудников компании за плечами богатый опыт создания мультимедийного программного обеспечения. О следующем проекте Haggard Games известно лишь то, что он будет относиться к поджанру stealth-action.

ФАКТЫ

4 отдел СМЕРШ
выдает задания

10 опасных
операций

18 кило экипировки
можно взять

1943 год – осно-
ван СМЕРШ



■ Улицы кишат фашистами. Подступиться к жирному штурмбанфюреру практически невозможно.



■ Через мгновение особо важные документы станут достоянием советской контрразведки.

Разработчики заимствовали из серии *Hitman* переодевание во вражескую форму и полную свободу прохождения миссий. Все равно, как ты пленил штурмбанфюрера: напал на него посреди улицы, подкараулил за углом казармы или внутри ремонтной мастерской либо же придумал что-то еще. Важен результат – «язык» доставлен в нужное место. Довез ли ты его туда на грузовике или дотащил на своих плечах – не имеет значения.

Из *Commandos* в «Смерть Шпионам» переключались так называемые зоны видимости. На карте схематично помечено не только расположение противников, но и участок уровня, который попадает в их поле зрения. Чем дальше ты находишься от фашистов, тем меньше шансов быть замеченным. Важен способ передвижения. Ты можешь спокойно ползти попластунски внутри серой зоны или же быстренько перебежать от одной стены к другой. Но стоит тебе встать во весь рост посреди открытой местности, как зоркие охранники тут же поднимут тревогу.

НОВОЕ СЛОВО

В казенном камуфляже в немецкий тыл лучше не соваться. Засекут еще на дальних подсту-

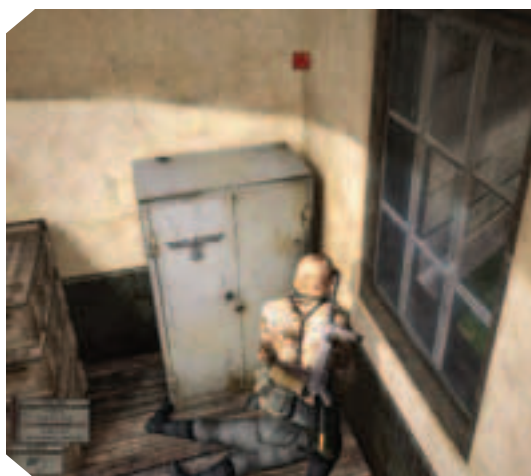
пах. Забыл снять со спины советский рюкзак или вещмешок? Получи от патрульных очередь в живот. Без вражеской формы не обойтись.

Разработчики удачно совместили чужие идеи с собственными находками. До недавних пор в жанре stealth-action существовал негласный запрет: герою не разрешали пользоваться транспортными средствами. Еще нигде не позволяли подкладывать под тела врагов ловушки.

НЕСТЫКОВКА

«Смерть шпионам» изобилует недочетами, портящими в целом приятное впечатление. По-

чему нельзя закрыть за собой некоторые двери? Как патрули умудряются разглядеть диверсанта сквозь густые ветки и стволы деревьев? Почему охрана знает, что лежащий на диване офицер валяется без сознания после нашего мастерского удара в челюсть, а не спит? Порой встречаются явные ошибки: ствол трофейного МП-40 «проваливается» сквозь ткань полушубка, иногда удается застрять между стоящими друг напротив друга предметами. Увы, игру подвело качество реализации. Что делать с далекой от идеала графикой? Патчами не исправишь.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Занятный сюжет;
увлекательные поездки
на трофейном транс-
порте; богатый выбор
оружия; возможность
использовать захвачен-
ные вещи.

- НЕДОСТАТКИ:
Анимация движе-
ний главного героя ос-
тавляет желать лучше-
го; лица персонажей
выполнены топорно;
трудно разглядеть
предметы в инвентаре.

ИТОГО 6.5 Первый российский «блин» в жанре stealth-action оказался вполне съедобным.

ОФИЦЕРЫ

ОПОЗДАВШИЕ НА РАЗДАЧУ



Текст: Артём Эстецких

Стратегий в реальном времени про Вторую мировую развелось столько, что разобраться в них нет никакой возможности. Впрочем, это и не требуется. Внимание игроков приковано к паре-тройке крупных проектов (например, великолепной *Company Of Heroes*). Авторы остальных довольствуются оставшейся многочисленной аудиторией. За время разработки «Офицеры» от киевской студии GFI UA пережили многое, даже смену названия (в прошлой жизни они носили имя «Комбат»). Хватит ли им места под солнцем?

■ ВОЙНА И МИР

«Офицеры» берут размахом. Огромные (они действительно очень большие) карты и бои, в которых принимает участие до полутора тысяч боевых еди-

ниц — есть, есть где развернуться! Тем более что и внешне игра смотрится весьма и весьма достойно. На максимальном удалении картинка получается особенно эффектной: сотни солдат, танков и самолетов противостоят друг другу. Трассеры, дым, взрывы, остающиеся в земле воронки... Но стоит приблизить камеру к земле, как глаза начинают примечать неприятные детали. Например, техника свободно проезжает прямо по головам пехотинцев, а также по окопам и корпусам других машин. Мосты вообще не имеют никакого стратегического значения: танки преодолевают реки без проблем. Бои в черте города — чистой воды надувательство: бронетехника весело катит сквозь здания и спокойно стреляет прямо через стены.

И ладно бы здесь были только упомянутые технические накладки. Краски сгущает глупый искусственный интеллект. Мозгов у немцев (а это наш единственный соперник) хватает лишь на то, чтобы сломя голову нестись к твоим позициям по кратчайшему пути, попутно палая из всех стволов. Впрочем, мы также весьма ограничены в выборе тактических прие-

мов. Нет, конечно, можно изощряться — стараться заходить с флангов, учитывать ландшафт, видимость и погодные условия, но это все лишние и никому не нужные телодвижения. Войска противника ты спокойно разгоришь без предварительной подготовки, проверенным дедовским способом: обведи все доступные юниты рамкой и отправь их

Произносить слово «респаун» в рецензии на стратегию как-то неловко, но он действительно есть

Ищи
видеообзор
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

GFI / Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК

GFI UA

ПОЙДЕТ

Процессор 2.6GHz,
512 Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3GHz,
1024Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

officers.russobit-m.ru





О КОМПАНИИ

■ GFI UA – украинский филиал хорошо известной компании GFI, занимающейся разработкой, изданием и локализацией игр. В портфолио киевлян пока только «Офицеры», но в скором времени их послужной список пополнится безусловным шедевром с многообещающим названием «Глюк’Оза: Зубастая Ферма». К слову, разработчики из GFI UA признали наличие ряда багов в своем творении, слезно покаялись и пообещали в самом скором времени выпустить заплатку. Остается надеяться, что она успеет появиться до того, как об «Офицерах» все забудут.

ФАКТЫ

1 всего лишь кампания

6 огромных карт

50 типов техники

1500 юнитов в сражении



■ Брифинг лучше читать повнимательнее.



■ Грачи прилетели. Вернее, скриптовые немцы-парашютисты.

в бой. Если не забывать привлекать к делу пехоту, то проблем вообще не возникнет. Мы носимся по карте, захватывая одни стратегически важные точки и теряя контроль над другими. Всего в «Офицерах» шесть миссий, каждая из которых легко растянется на несколько часов. Причем, как ты уже наверняка догадался, сражения однообразны.

УДИВИТЕЛЬНО РЯДОМ

Скудоумие вражин разработчики компенсировали их количеством. Произносить слово «респаун» в рецензии на стратегию как-то неловко, но он действительно есть. Это очень раздражает, так как сами мы ограничены в возможности пополнять свои войска. Немецкие же подкрепления с завидной регулярностью появляются ниоткуда. Причем они следуют одними и теми же маршрутами прямо навстречу нашим пушкам. Установи на их пути мины, поставь рядом пару тройку орудий и танков, которые уничтожат приближающиеся танковые корпуса. AI даже не подумает что-нибудь поменять. Разумеется, от скриптов никуда не деться, но в «Офицерах» их слишком уж много. Еще компьютер не стесняется пери-

одически забрасывать на поле боя парашютистов. Ну, ты понимаешь. Немецких. Парашютистов. В 44-м.

Обложка с волевыми лицами советского, немецкого и союзнического офицеров, да и само название игры, недвусмысленно намекают на то, что противостоящих сторон несколько. Но кампания тут только одна. Да и та посвящена вконец опустылевшим союзникам. День «Д», набившая оскомину высадка в Нормандии, до боли знакомый Омаха-Бич...

Многопользовательского режима нет вообще. Из-за этого все происходящее быстро наскучи-

вает. Сильно сомневаюсь, что, одолев все шесть миссий, ты возьмешься проходить их снова. Огромное количество бестолковых боев – это не то, на что стоит тратить время. Необходимость организовывать линии снабжения, выполнять побочные задания и взаимодействовать с союзниками добавляют плюсов в копилку игры, но спасти ее все-таки не могут. Скажем прямо: «Офицеры» – во всех смыслах посредственная стратегия, которая вряд ли поразит твое воображение. Монстрам вроде Company Of Heroes или «В Тылу Врага 2» не конкурент.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 4.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Хорошая графика; огромные карты; в сражениях принимает участие большое число юнитов; много видов техники и авиации; смена дня и ночи.

- НЕДОСТАТКИ:
Одна-единственная кампания; отсутствие мультиплеера; отвратительный AI; слишком много скриптов; однообразие происходящего.

ИТОГО 6.0 Ничего выдающегося. Просто еще одна стратегия о событиях Второй мировой.

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ: СОЮЗНИКИ (PACIFIC STORM: ALLIES)

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ



Текст: Артем Эстецких

Несоответствие желаний и возможностей – это всегда очень печальное зрелище, друзья. Вышедшие чуть больше года назад «*Стальные Монстры*» от питерской студии «Леста» – хрестоматийный пример того, что в одну упряжку с трудом можно поместить вола и трепетную лань. Они, подобно кляче из известного анекдота, «не шмогли». В этом смысле большие надежды всегда возлагаются на дополнение. Ведь оно – именно та игра, которую разработчики сделать хотели, но в свое время не успели.

ПОВТОРЕНИЕ ПРОИДЕННОГО

«*Стальные Монстры*» были уникальным явлением, аналогов которому не было и нет. Компот из глобальной стратегии, тактики в реальном времени и авиасиму-

лятора, а также удивительная глубина геймплея при весьма привлекательном внешнем виде. Правда, на другой чаше весов удобно расположились мириады багов, непроходимая тупость искусственного интеллекта и тормоза, тормоза, тормоза... Любое мало-мальски крупное сражение неизбежно превращалось в хаос, а необходимость управлять грузоперевозками вручную просто убивала. «СМ» приняли надлежащий вид совсем недавно, после нескольких патчей. Но ряд принципиальных недочетов исправлен лишь в свежем адд-оне – «*Стальные Монстры: Союзники*». Вообще говоря, игра оставляет смешанное впечатление. Казалось бы, разработчики сдержали все свои обещания, но значение каждого новшества преуменьшается из-за недоработок.

В маленьком американско-японском тихоокеанском междусобойчике отныне участвуют еще несколько стран – это СССР, Германия и Голландия (те самые союзники). Их можно попросить атаковать противника на каком-либо фланге, подкинуть тебе ресурсов, продать технологии или юнитов (представь советский штурмовик ИЛ-2 в небе над Тихим океаном. Неп-

ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy / Tactics / Simulator

ИЗДАТЕЛЬ

Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Lesta Studio

ПОЙДЕТ

Процессор 2GHz,
768Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3GHz,
1024Mb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=243

■ Налет на Перл-Харбор в самом разгаре.

В МАЛЕНЬКОМ АМЕРИКАНО-ЯПОНСКОМ ТИХООКЕАНСКОМ МЕЖДУСОБОЙЧИКЕ ОТНЫНЕ УЧАСТВУЮТ СССР, ГЕРМАНИЯ И ГОЛЛАНДИЯ



О КОМПАНИИ

■ Основанная в 1991 году питерская компания «Леста» занимается созданием видео, компьютерной графики, рекламой и мультипликацией. Разработка компьютерных игр – лишь одно из направлений. Пока в активе «Лесты» не слишком удачная RTS «Антанта» на тему Первой мировой войны, грандиозный проект «Стальные монстры», посвященный противостоянию Японии и США в Тихом Океане. Ну, и предмет нашего сегодняшнего обсуждения – дополнение «Стальные Монстры: Союзники». Кто знает, быть может, в будущем авторы подарят нам настоящий хит.

ФАКТЫ

4 новых здания

25 типов управляемых ракет

44 различных корабля

80 моделей самолетов

■ Стрелять из зенитного автомата всегда было весело.



■ Стратегическая карта поначалу внушает священный трепет.

проблемы никуда не делись. Я говорю о чрезмерной эффективности японских и английских средств ПВО. Очевидно, ими управляют исключительно снайперы, которые с любого расстояния попадают пилотам прямо в левый глаз. Корабельная же артиллерия пригодна лишь для стрельбы по воробьям (у линкоров Штатов все с точностью до наоборот).

Пожалуй, самое главное нововведение – это система детальных повреждений юнитов. Полоски «здоровья» наконец-то ушли в прошлое. Прежде пара небольших бомб не особо влияла на состояние линкора, теперь же ими можно, скажем, вывести из строя главное орудие вражеского флагмана и тем самым внести перелом в ход сражения. Уничтоженные судовые системы, затопленные отсеки и пожары... Звучит красиво, но, к сожалению, и с этим не все гладко. Никуда не делись и кое-какие старые болячки. К примеру, формации для кораблей так и не появились, а стратегический AI все так же глуп.

ТЕРПЕНИЕ И ТРУД

Вместе с тем необходимо помнить, что все хорошее из «Стальных Монстров» никуда не делось. Долгожданный мультиплеер вкупе с новыми кораб-

лями, самолетами и технологиями наверняка порадуют старых поклонников. Графическое оформление на уровне, за сражениями приятно наблюдать со стороны. Тихий океан – это вообще очень интересный театр военных действий со своей неповторимой спецификой. Кроме того, только в «Союзниках» мы можем планировать контрнаступление по всей линии фронта, а через пять минут научимся собственноручно отстреливать плоскости у японского бомбардировщика.

Конкурента нет, и он вряд ли появится в будущем (недавнюю *Battlestations: Midway* в расчет не

берем, весовая категория не та). За игрой можно проводить время и получать удовольствие, но для этого потребуются совершить усилие над собой. Смелый замысел, грандиозный масштаб, термоядерный коктейль из трех жанров – все это прекрасно, да. Но нам хотелось бы видеть готовый продукт, а не табличку с надписью: «Через четыре года здесь будет город-сад». В своем нынешнем состоянии «Стальные Монстры: Союзники» могут заинтересовать лишь людей увлеченных, готовых мириться с условиями и ошибками. Хотя многое исправят патчами, но когда это будет...



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 4.0

➤ **ДОСТОИНСТВА:**
Удачная графика; качественные модели кораблей и самолетов; сетевая игра на восемь человек; разнообразие способов ведения боевых действий.

➤ **НЕДОСТАТКИ:**
Множество ошибок (мелких и не очень); высокие системные требования; неудобный интерфейс; слабый AI; проблемы с балансом.

ИТОГО 6.0 Крайне интересный, но пока сырой проект. После патчей все может преобразиться.

РЕЦЕНЗИЯ | PANZER ELITE ACTION: ДЮНЫ В ОГНЕ

PANZER ELITE ACTION: ДЮНЫ В ОГНЕ (PANZER ELITE ACTION: DUNES OF WAR)

В ПУСТЫНЕ ТАНКИ ГРОХОТАЛИ



Текст: Борис Соколов

21 июня 1942 года Африканский корпус Эрвина Роммеля захватил ливийский город Тобрук. Потери англичан составили 30 танков. По мнению компании ZootFly, победу немецкие войска одержали при помощи всего лишь трех Тигров. Причем два из них подорвались на минах в самом начале операции. Уцелевший экипаж сломил эшелонированную оборону и уничтожил как минимум полсотни танков противника. Количество взорванных пушек, автомобилей и погибших под пулеметными очередями пехотинцев не поддается даже примерному исчислению.

■ СМЕНА ИНТЕРЬЕРА

Создатели сериала *Panzer Elite Action* обратились к событиям великой войны лишь для создания красочных декораций.

РЕАЛИЗМ В DUNES OF WAR – ЭТО МЕДЛЕННЫЙ ПОВОРОТ БАШНИ, ЛОМАЮЩИЕСЯ ПАЛМЫ И РАЗРУШАЕМЫЕ СТЕНЫ ДОМОВ

В оригинальной *Fields of Glory* следы от гусениц оставались на снегу у Сталинграда, полях Прохоровки и землях Юта Бич. В дополнении *Dunes of War* из-под катков вылетает африканская пыль. С тем же успехом вместо танка можно вылепить из полигонов вооруженный лазерной пушкой луноход, нарисовать побольше кровавых инoplanетян, летающих тарелок и устроить «звездные войны» посреди марсианской пустыни. Суть игры от этого принципиально не изменится. Только и знай себе, что наводи перекрестие прицела на вражескую пехоту или технику, беспрерывно дави на гашетку, пополняй боезапас и латай покоренную броню. Мозги напрягать не надо. К сожалению, в игре нельзя сразу выбрать одну из двух про-

тивоборствующих сторон. В течение трех миссий мы обязаны сражаться на стороне немцев. Только после победы в битве за Тобрук ты наконец-то сменишь форму матерого фашиста на костюм верноподданного британской короны. По окончании небольшой кампании все шесть миссий доступны в режиме «Быстрая битва». Если есть желание снова их пройти.

■ ВОЛЬНОЕ ОБРАЩЕНИЕ С ИСТОРИЕЙ

Реализм в *Panzer Elite Action: Dunes of War* – это медленный поворот башни, ломающиеся пальмы и разрушаемые стены домов. Оборудованный хиленькой 20-мм пушкой немецкий Pz. II весом в 9,5 тонн с одного выстрела сносит башню 39-тонному Черчиллю, а оче-



ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

JoWoD Productions

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

GFI / Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК

ZootFly

ПОЙДЕТ

Процессор 1.4GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.6GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 32

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.panzereliteaction.com



О КОМПАНИИ

■ ZootFly появилась на свет в декабре 2002 года. Костяк команды составили сотрудники, имевшие за плечами опыт создания пятнадцати игр различных жанров. Послужной список словенской компании невелик. Помимо дополнения *Dunes of War* в него входит *Panzer Elite Action: Fields of Glory*. К сожалению, мы никогда не сможем оценить анонсированный в 2003 году FPS *Hollow*. Сейчас разработчики корпят над неким секретным проектом по мотивам фильма «Охотники за привидениями» с молодым Биллом Мюрреем в роли главного героя.

ФАКТЫ

2 стороны: немцы и англичане

6 миссий в одиночном режиме

10 карт в сетевом режиме

88-мм пушка у Тигра

■ Уже четвертый патрон потрачен впустую. Видимо, дверь отлили из сверхпрочного сплава, а потом замаскировали под деревянную.



■ Почти во всех населенных пунктах можно отыскать ремонтную мастерскую и склад боеприпасов.



редью из пулемета пробивает лист брони, прикрывающий артиллерийский расчет. Снаряд оставляет в стенах огромные отверстия, но при этом только с пятой попытки разносит деревянную дверь хранилища. После налета бомбардировщиков на земле появляются не глубокие воронки, а черные пятна. Сгоревшая техника через некоторое время исчезает с лица земли. Как ни странно, многочисленные ляпы разработчиков не сильно портят общее впечатление об игре. Что можно требовать от банальной аркады, в которой ты должен поджечь столько танков, сколько Эрвин Роммель или Бернард Монтгомери не теряли за все время войны в Африке?! На самом высоком уровне сложности развеселые перестрелки превращаются в более-менее правдоподобные сражения. Обломки многотонной техники перестают взлетать в воздух после одного выстрела в гусеницу, появляются ощутимые различия между попаданием снаряда в переднюю, боковую или заднюю часть танка.

СТАРЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Задания не отличаются большой оригинальностью: обойди минное поле, сопроводи колонну грузовиков, захвати город,

спаси дальнобойную артиллерию от внезапной атаки и, конечно, при этом уничтожь все силы противника. Тем же самым приходилось заниматься и в *Panzer Elite Action: Fields of Glory*. Увы, разработчики не улучшили искусственный интеллект. Пехотинцы по-прежнему стоят посреди голой пустыни; водители припаркованных джипов ни за что не вылезают из-за баранки и ожидают своей смерти; вражеские танки тщетно пытаются вскарабкаться на вершину неприступной горы; товарищи по

подразделению куда чаще лупят в «молоко», чем точно в цель.

КАТИСЬ И СТРЕЛЯЙ

Если ты желаешь провести время за настоящим симулятором, то лучше всего дождись выхода отечественных проектов «*Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра*» и «*Стальная ярость: Харьков 42*». *Panzer Elite Action: Dunes of War* слеплен из другого теста. Игра понравится тем, кто не беспокоится по поводу исторической достоверности, а просто хочет сбросить накопившееся за день напряжение, уничтожая одну колонну бронетехники за другой.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Красивое африканское небо над головой; задания просты и понятны; в каждой миссии выдают новый танк; игра закончится раньше, чем надоест.

- НЕДОСТАТКИ: Пехотинцы глупо лезут на рожон; иногда танк с большим трудом преодолевает несложные препятствия; боевые товарищи могут не выполнить твой приказ.

ИТОГО 6.0 Адд-он почти не отличается от оригинала. Сменилось только место действия.

РЕЦЕНЗИЯ | THE SIMS ЖИТЕЙСКИЕ ИСТОРИИ

THE SIMS ЖИТЕЙСКИЕ ИСТОРИИ (THE SIMS: LIFE STORIES)

ДЕВОЧКА НА ПОБЕГУШКАХ



О КОМПАНИИ

■ Первая часть *The Sims* появилась в феврале 2000 года. Она быстро разошлась среди поклонников незатейливых развлечений и в скором времени обзавелась множеством дополнений. В сентябре 2004 года вышло продолжение. Компания Maxis вновь показала, что лучше нее симуляторы жизни не делает никто.

ЖАНР ИГРЫ

Life Sim

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

Maxis

ПОЙДЕТ

Процессор 1.7 GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.softclub.ru/games/
game.asp?id=10723](http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10723)



Текст: Михаил Бузенков

Прежде веселая и беззаботная серия *The Sims* погрязла в рутине. Исчезли за горизонтом мечты о беспорядочном сексе в джакузи, драке со смертью и хмельных вечеринках до упаду. Взор застилает мутная пелена из повседневных заданий, которые, черт бы их побрал, необходимо выполнить. Такова концепция «Житейских историй». Обнять любимую тетуш-

ку, намазать губки, проверить электронную почту, пощекотать соседа Микки, пригласить его к себе домой... Прапорщики из Maxis заготовили для тебя множество idiotских поручений.

Готовая ролевая модель семейного счастья от американских разработчиков окончательно устарела. Ее не спасут новенькие кофемолки, со-

вые телефоны и половички. И даже посвежевший интерфейс, якобы созданный специально для владельцев ноутбуков, наводит тоску на жаждущего зрелищ симовода.

Лишь лысой главной героине под силу превратить этот глянцево-миров в обитель человеческих чувств. Придется действовать наперекор требованиям сценаристов. Выставить

за порог смазливой Микки, охмурить соседку, ввести в консоль девять раз команду «kaChing» и купить наконец джакузи. Woo-hoo! А затем еще раз woo-hoo! И тогда, быть может, в «Житейских историях» будет хоть что-то от жизни.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 5.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 9.0

Достоинства: Все особенности предыдущих частей *The Sims* сохранены, разве что домашних животных не хватает — они появятся в *Pet Stories*.

Недостатки: На протяжении всей игры нас заставляют выполнять множество idiotских заданий; ничего нового со времен *The Sims 2* авторы так и не придумали.

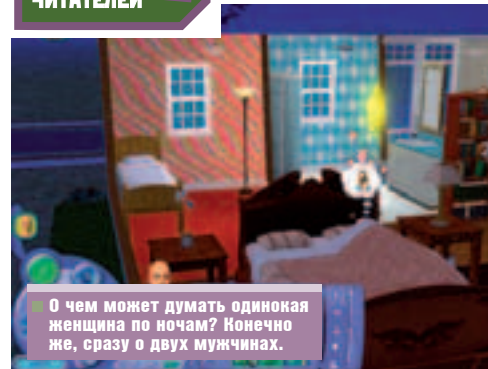
ИТОГО 5.0 The Sims с сюжетом. Что может быть хуже? Только целая серия таких игр.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.8



О чем может думать одинокая женщина по ночам? Конечно же, сразу о двух мужчинах.

TMNT™

THE VIDEO GAME

ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ™



ОНИ ВЕРНУЛИСЬ!

УБОЙНЫЙ ЭКШЕН ПО МОТИВАМ ОРИГИНАЛЬНОГО ФИЛЬМА



РЕКЛАМА

ЗАЙДИ НА САЙТ TMNT.RUSSOBI-M.RU
И ВЫИГРАЙ ПРИЗЫ ОТ ЧЕРЕПАШЕК-НИНДЗЯ!



СТОИЗ



UBISOFT™



©2007 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles™ and TMNT are trademarks of Mirage Studios, Inc. All rights reserved. Software ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2007 GFI. All rights reserved. Оценки продаж: office@russobit-m.ru; (495) 615-10-11, 967-15-01. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы.

ЯДЕРНЫЕ ТВАРИ

ЯДЕРНЫЙ ТРЭШ



О КОМПАНИИ

Молодая и еще не окрепшая компания JetDogs Studios испытывает огромное влечение к сюрреализму. Кроме «Ядерных Тварей» в списке достижений студии числится игра «Туманный Еж 2: Колочий космос». По сюжету главный герой (ежик) отправляется на поиски лекарства для своей женушки-зомби. Впрочем, в «Ядерных тварях» все еще хуже.

ЖАНР ИГРЫ

Adventure

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

JetDogs Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 500MHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (32Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 800MHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (32 Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD / Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=nuclear_creatures


Текст: Алексей "Гморг" Меркухин

Не покупай эту игру! Ради Бога, не покупай! Даже если ты отпраздновал свое совершеннолетие, все равно не прикасайся к «Ядерным тварям»! Дело не в радиации, не в возрастных ограничениях. Потратив кровные 200 с лишним рублей, в комплекте с игрой ты так и не найдешь главного – саму авантюру. Надо ли продолжать?

История начинается в городе Чернобобруйске. Главный герой, пес Бруно, отправляется туда, чтобы повидаться со своим приятелем Дружком и подарить ему йогурт. По пути он встретится со stalkерами, бобрами, пандами, а также с «лицом проекта» – порнозвездой Миленой Лисициной. Последняя не имеет никакого отношения к и без того бредовому сюжету,

но при этом мелькает буквально в каждой сцене. Конечно же, не обошлось без пошловатых шуточек и «падонкафской» лексики. Но где же сам «квест»? Авторы пришили белыми нитками к сюжету пару мини-игр и столько же головоломок.

Подобный балаган, честно сказать, уже порядком надоел. «Ядерные твари» с каким-то особым цинизмом показывает

свою «мусорную» сущность. Дескать, любуйтесь. Если всем этим в JetDogs Studios хотели удивить и шокировать игроков, ничего у них не получилось. Мы уже привыкли ко всему: и к голым девицам, и к говорящим собакам. И даже научились заслуженно разносить в пух и прах очередную халтуру отечественных разработчиков. И поделом им.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

5.0

ГРАФИКА

5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

4.0

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН

6.0

ИНТЕРФЕЙС

7.0



ДОСТОИНСТВА:

Харизматичный говорящий пес с повадками настоящего «падонка»; возможно, кому-нибудь понравится актерское мастерство госпожи Лисициной.



НЕДОСТАТКИ:

Пошлые, но несмешные шутки; отсутствие хороших головоломок; ужасный саундтрек; малое количество территорий; простенькие задние планы.

ИТОГО

5.0

«Американский пирог» игровой индустрии. Как порно – слабо, как игра – ничто.



Говорят, жареные бобры очень вкусные.

WELL ONLINE

CRANE (Calvin, 16 лет)

Раса: арраун

Пол: отсутствует

Организация: наемные убийцы

Действие: покушение на мэра г. Лагранд во время его речи перед избирателями.

Ликвидирован телохранителями мэра на месте преступления.

GUARDO (Аня, 21 год)

Раса: цверг

Пол: мужской

Организация: охранная

Действие: защита мэра города от нападения наемного убийцы. Спас мэра ценой собственной жизни. После перерождения представлен к награде и премирован.

VELIS (Сергей, 31 год)

Раса: цверг

Пол: мужской

Организация: мэрия

Действие: ранен при покушении. После покушения заключил контракт с другой охранной организацией и вдвое увеличил число телохранителей.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl

РАЗРАБОТЧИК: GSC GAME WORLD
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: GSC WORLD PUBLISHING

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.STALKER-GAME.COM

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Гениальный шутер с элементами RPG. Шесть лет разработки не прошли даром. «Сталкер» заткнет за пояс даже Half-Life 2.

ЧТО ЕЩЕ?

F.E.A.R. Extraction Point

Номер с рецензией: 12 (36)

Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер

PREY

Номер с рецензией: 09 (33)

Мнение редакции: 8.0, Игра Месяца



ACTION

1 МЕСТО – DARK MESSIAH OF NIGHT AND MAGIC

РАЗРАБОТЧИК: ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DARKMESSIAHGAME.COM

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (34)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Одна из лучших – наряду с Oblivion – игр 2006 года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

ЧТО ЕЩЕ?

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

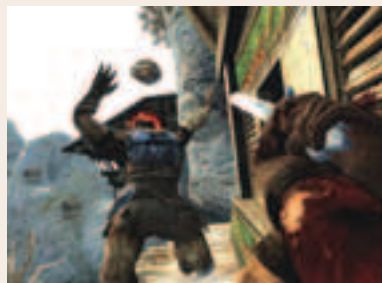
Номер с рецензией: 01 (37)

Мнение редакции: 8.0

TOMB RAIDER: LEGEND

Номер с рецензией: 06 (30)

Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



SIMULATION

1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того что в нем мирно уживаются два режима соревнований – аркадный и реалистичный – этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоём компьютере.

ЧТО ЕЩЕ?

GTR 2

Номер с рецензией: 11 (35)

Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер

NEED FOR SPEED CARBON

Номер с рецензией: 12 (36)

Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.



ГИД

ПОКУПАТЕЛЯ

STRATEGY

1 МЕСТО – COMPANY OF HEROES

РАЗРАБОТЧИК: RELIC ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
WWW.COMPANYOFHEROES.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Одна из лучших стратегий 2006 года. Яркая, стремительная, с неплохим многопользовательским режимом. Не игра – мечта. Relic не подвела. Она еще раз доказала, что умеет разрабатывать не только отличные фантастические проекты вроде Warhammer 40.000: Dawn of War, но и вполне достоверные. По мотивам Второй мировой войны.

ЧТО ЕЩЕ?

ЕВРОПА III

Номер с рецензий: 03 (39)
Мнение редакции: 9,0, Игра месяца
SUPREME COMMANDER
Номер с рецензий: 04 (40)
Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – CAESAR IV

РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
WWW.CAESARIV.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,0

ОПИСАНИЕ

Caesar IV – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно возвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2007

Номер с рецензий: 01 (37)
Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
Номер с рецензий: 11 (35)
Мнение редакции: 9,0, Золотой Кулер



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
JADE.BIOWARE.COM/SPECIALITION/
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7,5

ОПИСАНИЕ

Долгожданная игра от кудесников ролевого жанра из BioWare. Волшебный мир, так похожий на Древний Китай, где обрели пристанище гигантские носороги, лисы с двумя хвостами, седовласые мастера кун-фу... Давненько мы не видели столь впечатляющей концепции. Да и графика не подкачала. Даже не верится, что игру портировали с Xbox.

ЧТО ЕЩЕ?

GOTHIC 3

Номер с рецензий: 12 (36)
Мнение редакции: 8,0, Тема Номера, Игра месяца
NEVERWINTER NIGHTS 2
Номер с рецензий: 01 (37)
Мнение редакции: 8,5, Игра Месяца



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 6

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ДИСТРИБЬЮТЕР В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: PES6.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футсизм, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FIFA 07

Номер с рецензий: 11 (35)
Мнение редакции: 8,0, Золотой Кулер
NHL 07
Номер с рецензий: 11 (35)
Мнение редакции: 6,0



ADVENTURE

1 МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKENWORDTHEANGELOFDEATH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7,0

ОПИСАНИЕ

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

ЧТО ЕЩЕ?

THE SECRET FILES: TUNGUSKA

Номер с рецензий: 12 (36)
Мнение редакции: 7,0
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Номер с рецензий: 06 (30)
Мнение редакции: 7,5



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD / ЧЕТЫРЕ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
WWW.WOW-EUROPE.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вождь-ленный адд-он. И это не удивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER

Номер с рецензий: 03 (39)
Мнение редакции: 8,0
GUILD WARS NIGHTFALL
Номер с рецензий: 12 (36)
Мнение редакции: 7,5



Рад приветствовать тебя на страницах дневника, посвященного приключенческому проекту «Легенда о рыцаре». В прошлый раз (см. «РС ИГРЫ» №2(38)) я поделился с читателями правильного журнала секретами, связанными с созданием Духов Ярости, теперь же рассказ пойдет о герое, виртуальном воплощении игрока. А заодно я поведаю и о ролевой системе – «механизме», на котором держится геймплей «Легенды».



ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Текст: Иван «Айвен» Магазинников,
гейм-дизайнер Katauri Interactive

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ТРОИЦА

«Этот монстр качественный. Этот – средней паршивости, а вон тот – хорошей паршивости».
Обсуждение придуманных существ

Поначалу список доступных персонажей выглядел весьма внушительно и больше подходил для какой-нибудь навороченной RPG, нежели для приключенческой игры. Охотники, некроманты, варвары, шаманы... Кого там только не было! Естественно, большинству сотрудников компании этот перечень внушал священный ужас, а скептики лишь ехидно улыбались, глядя на него.

Стоит ли говорить, что в изначальном варианте список просуществовал ровно до первого коллективного обсуждения? Было принято нелегкое, но единственно верное решение – оставить только трех персонажей. Повезло, разумеется, классическим фэнтезийным героям. Раз игра про рыцарей и драконов, то без воина в ней не обойтись. Маги – исконные обитатели волшебных миров. Ну, а в качестве промежуточного класса мы выбрали паладина, святого воителя и борца со злом. После того как определились с типажам, к работе тут же приступили художники. Внешний облик персонажей – их рук дело. Не били баклуши и гейм-дизайне-

ры. Перед ними была поставлена задача создать сбалансированную и интересную ролевую систему.

ТВОЙ ГЕРОЙ

«Если вы спрашиваете, кисточкой ли нужно рисовать игровые уровни или карандашом, то о каком опыте может идти речь?»
Собеседование с кандидатом.

С основной характеристикой персонажа, позволяющей уравновесить геймплей, определились сразу. Лидерство указывает, сколько существ (причем в зависимости от их уровня) может нанять игрок.



Этот параметр хорошо знаком тем, кто играл в **King's Bounty** и вышедшую недавно «**Восхождение на трон**» (только в последней он назывался иначе). Кроме того, мы предусмотрели атрибуты, имеющие разное значение для воинов и магов. Над ними не пришлось долго ломать голову, достаточно было лишь взглянуть на другие тактические игры и стратегии: **Атака**, **Защита** и **Интеллект** вполне привычны и понятны любому геймеру. Первые два дают бонусы юнитам и важны для воина, а последний увеличивает силу заклинаний и жизненно необходим для чародея.

С «расходными» параметрами разобрались без проблем. Волшебник для сотворения заклинаний использует **Ману** – заново изобретать колесо мы не стали, правда, возник вопрос: что бы такое придумать для воина? Ответ нашелся быстро – с появлением помощников-духов, на призыв которых тратится энергия **Ярости**. Задумавшись о прокачке, мы сразу решили, что автоматическое повышение характеристик, пусть даже с учетом класса персонажа, сильно ограничивает геймера. По нашему мнению, он должен иметь свободу выбора. Сказано – сделано. Теперь после того как герой получит новый уровень, ты волен повышать один из двух-трех предложенных на выбор параметров.

ПО СТОПАМ DIABLO

«- Чем занимаешься?
- Кнопки для редактора делать заставляли...
- Как это заставляли?
- Ну, я попросил, и мне разрешили...»
Обсуждение интерфейса.

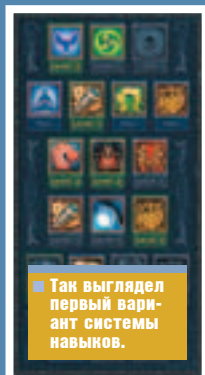
Так получилось, что ни одна из классических схем развития персонажа нам не приглянулась. Если выдавать очки для распределения по навыкам, как в **Fallout**, могут возникнуть проблемы

с балансом. Дерево умений для каждого класса, как в **Diablo**? Это привнесит дополнительные ограничения в ролевую систему. Пара-тройка навыков на выбор при получении нового уровня, как в **Heroes of Might and Magic**? Этот подход мы уже использовали в случае с параметрами, и повторяться нам не хотелось.

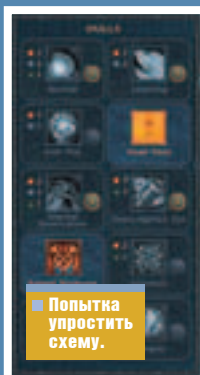
Процесс обсуждения затягивался. Свой стол я завалил листками всевозможных форм, размеров и даже цветов. На каждом клочке бумаги была изложена какая-то идея. И вот **Дмитрий Гусаров**, глава **Katauri**, после недолгих раздумий выудил из этой кучи обрывок с довольно любопытной системой несвязанных навыков, на улучшение которых тратились три типа очков умений (впоследствии мы назвали их **Рунами Таланта**) – мирные, боевые и магические. Так на свет появился первоначальный вариант, больше похожий на хаотичный набор иконок. Причем было непонятно, что означает каждая из них.

Дело сдвинулось с мертвой точки. Вскоре мы ввели в игру классовые навыки. Затем – систему неравномерного деления умений по уровням. Потом способности героев мы и вовсе разбили по разным типам (Дух, Сила и Магия). Однако получившаяся схема оказалась неудобной в использовании. Слегка упростив ее (как внешне, так и в части управления), мы получили нечто до боли знакомое... Что именно, стало понятно после того, как мы поставили связи между навыками. Этот завершающий штрих превратил нашу схему в... дерево умений **Diablo**. Только там способности были жестко привязаны к определенным классам, а у нас воин может познать таинство магии и наоборот. Но надо отметить – классика вечно жива!

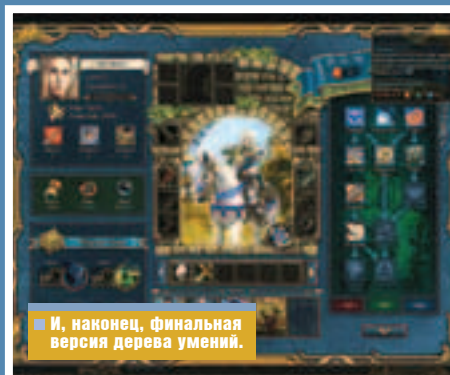
На этом я завершаю свой рассказ. Следующую часть дневников **Katauri Interactive** ищи в шестом номере «PC ИГР».



■ Так выглядел первый вариант системы навыков.



■ Попытка упростить схему.



■ И, наконец, финальная версия дерева умений.



ИГРЫ И НИЧЕГО ЛИШНЕГО



Особой популярностью на нашем стенде пользовались танцевальные автоматы.

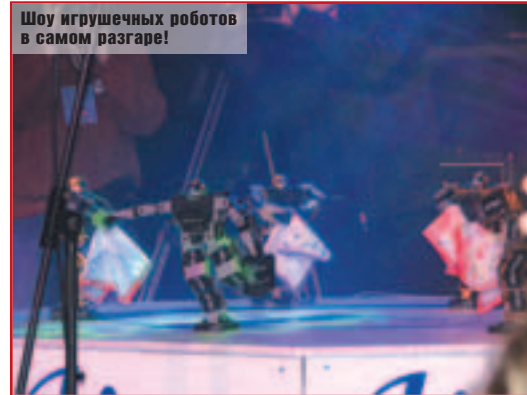
Текст: Андрей «Писюк» Теодорович

Первая выставка GameX – знаковое событие для отечественной гейм-индустрии. Да, в России проводилось немало мероприятий подобного формата, самые главные из которых – «Комтек» (закрылась в 2004-м), «КРИ», GDC Russia, «ИгроМир». Однако все они (кроме разве что «ИгроМира») были рассчитаны на журналистов, издателей и разработчиков, а не на рядовых геймеров. Мастер-классы, закрытые презентации, громкие анонсы – все это, конечно, здорово. Но порой хочется позабыть о том, что индустрия электронных развлечений – это, прежде всего, большие деньги, и спокойно наслаждаться праздником.

В середине второго дня на выставке объявились косплейщики. Ребята развлекались, позировали перед камерами.



Шоу игрушечных роботов в самом разгаре!



ДЕНЬ ГЕЙМЕРА

10 марта, утро. Привычной дорожкой добираюсь от станции метро «Тушинская» до «Крокуса-Экспо» – выставочного комплекса, где проходит **GameX**. Высаживаюсь из автобуса, озираюсь и не могу поверить своим глазам – почему так мало посетителей? Может, я что-то напутал? Да нет, вот он – главный вход, а над ним – огромная вывеска с оранжевым смайликом, символом выставки. Значит, все правильно. Двигаюсь дальше: прохожу через металлодетекторы, сдаю вещи в гардероб, предьявляю миловидной девушке свой пропуск...

В огромном зале многолюдно – обстановка оживленная, и в то же время нет ни толкотни, ни раздражающе громкой музыки. Все проходит чинно и благородно, особенно после «ИгроМира» – с его давками и очередями на десятки метров. Но уже через некоторое время понимаю – нет в этом ничего подозрительного, просто организаторы постарались на славу. За все три дня (с 9 по 11 марта) GameX посетило около 47.000 человек (что почти в два раза превышает аналогичный показатель «ИгроМира»), хотя не узнаю я эту цифру из официальных источников, никогда бы не поверил.

Обойти весь зал можно всего за пятнадцать минут – стенды компаний расположены очень компактно, тем не менее, пустующих площадей почти нет. На вывесках мелькают названия PlayStation 3, Nintendo Wii, Xbox 360 – подходи и играй в приставки нового поколения сколько душе угодно. Персональные компьютеры, в свою очередь, посетителей почти не интересуют. Разве что возле стенда **S.T.A.L.K.E.R.** яблоку негде упасть – геймеры наслаждаются многопользовательским режимом.

Отдельного упоминания заслуживает музей, где были представлены советские игровые автоматы, допотопные приставки и компьютеры пятнадцатилетней давности. Взрослые дяди и тети радуются, как дети, вспоминая свою геймерскую молодость за штурвалом «Воздушного Боя» или у стола «Танкодрома», пока их отпрыски рубятся в современные хиты.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Однако наиболее оживленным местом на GameX был красно-синий стенд нашей компании. Любой желающий мог опробовать одну из next-gen консолей, сразиться по сети в **Counter-Strike** с Полосатым или попытаться обыграть Cooler'a – российского чемпиона по Quake III и Quake 4. Нашлось место и для танцевального автомата "Pump It Up", возле которого лихо отплясывали посетители всех возрастов. Недалеко от него расположилась видео-комна-

та, в которой каждый желающий мог попробовать себя в роли ведущего геймерского телеканала.

На сцене стенда «зажигал» наш бессменный ведущий **Влад Ангаров**: забавно комментировал все происходящие события, устраивал конкурсы. Победители танцевальных или «песенных» состязаний получали ценные призы вроде боксовых версий игр и MP3-плееров Ritmix. А трое счастливых так и вовсе «урвали» навороченные аудиокресла Pysmat. Уставшие детишки, а также их родители могли расположиться на мягких пуфиках в центре стенда и посмотреть зрелищные ролики из игр, потягивая специальную геймерскую воду – ее у нас было в избытке.

ШОУ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

GameX с самого начала преподносилась, как шоу, насыщенное представлениями и конкурсами. Именно такой мы ее и увидели – ярким, запоминающимся, по-весеннему праздничным событием. На три дня выставка стала местом «паломничества» тысяч людей, равнодушных к виртуальным развлечениям. Вне всяких сомнений, шоу обязательно продолжится! Правда, только в следующем году. А жаль, например, я бы хотел бывать на таких мероприятиях как минимум раз в месяц.



Самые активные посетители получили на стенде «Гейм Лэнд» ценные призы.



GAMELAND AWARD 2007

Вот и прошла третья церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр Gameland Award. Можно просто принять эту информацию к сведению и сразу взглянуть на список победителей. «Третий год подряд об одном и том же пишите! Разве хоть что-нибудь за это время изменилось?» – буркнет привередливый читатель. Суть церемонии осталась прежней, зато ее влияние на геймеров стало совсем другим.



Когда оркестр начал исполнять знаменитый саундтрек из фильма Mortal Combat, зал взорвался овациями.

У ИСТОКОВ

Еще лет двадцать назад в нашей индустрии встречалось множество студентов-гениев, отчаянных экспериментаторов. Разработчик-одиночка, вкалывающий за программиста, дизайнера и сценариста, за год создавал несколько проектов. Бессменный слоган **Interplay** "by gamers for gamers" отлично передает дух тех времен – виртуальные забавы делали энтузиасты для таких же увлеченных людей. Превратившись в прибыльный бизнес, игропром стал стремительно менять-

ся, приближаясь по значимости и серьезности к музыкальной и киноиндустрии. Если он будет развиваться столь же стремительно, то уже совсем скоро фильмы, музыка и виртуальные развлечения станут главными опорами одного «медиа-колосса». Мечта любого режиссера или актера – получить «Оскар», у звукозаписывающих студий и исполнителей есть «Грэмми», а у разработчиков и издателей до недавнего времени была **Electronic Entertainment Expo** – крупнейшая игровая выставка,



По традиции закрывал церемонию Дмитрий Агарунов.

по завершении которой жюри награждало лучших, по его мнению, участников. Однако в прошлом году, из-за смены формата, мероприятие потеряло прежнюю значимость. Лейпцигской **Games Convention** до уровня E3 пока еще далеко. После исчезновения самой главной премии, возросло значение более скромных церемоний. И хотя в нашей стране чуть ли не у каждой околоигровой

Павел Воля разбирается не только в шоу-бизнесе, но и в играх.



Ряженые в героев Mortal Kombat актеры устроили зрелищный бой.



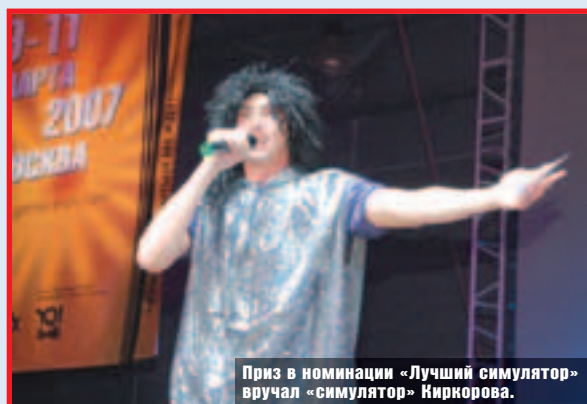
выставки есть свои награды и победители, итоги **Gameland Award** считаются самыми значимыми. Прежде всего потому, что фаворитов определяют простые геймеры, а не жюри, составленное из профессионалов. И год от года все больше людей голосует на сайте gameland-award.ru, ибо это верная возможность повлиять на события в отечественной гейм-индустрии. Скажем, разработчик, удостоившийся награды за свое творение, скорее всего, захочет сделать сиквел или адд-он. Ведь за каждым призовым местом стоят тысячи, а то и десятки тысяч людей, готовых поддержать любимую игру не только голосом, но и рублем. Если, конечно, продолжение выйдет достойным.

НА СЦЕНЕ

Как я отметил в начале своего повествования, новая **Gameland Award** принципиально не отличается от своих предшественниц. Формат церемонии остался прежним, однако некоторые существенные изменения все же произошли. Во-первых, место действия. Вместо Театра Российской Армии – один из залов выставочного комплекса «Крокус-Экспо». Правда, и на этот раз без людей в форме не обошлось. Еще перед выступлением веду-

щего военный оркестр сыграл зажигательные музыкальные композиции из известных игр **Mario**, **Mortal Kombat** и **«Тетрис»**. Во-вторых, ведущие. **Бачинский** и **Стиллавин**, **Комолов** и **Шелест**... Многие ожидали увидеть очередной звездный дуэт, но их ждал сюрприз в лице **Павла «Снежка» Воли**, одного из самых ярких представителей **Comedy Club**. Павел вел себя довольно сдержанно, однако его остроты все равно не раз поднимали волны смеха в зале. И хотя он впервые проводил мероприятие подобной направленности, чувствовалось, что человек в теме разбирается. Во всяком случае, обошлось без нелепостей вроде «Эр-Эс Игры» (именно так в прошлом году Ольга Шелест назвала наш журнал). В-третьих, сама шоу-программа. Прошлая Gameland Award запомни-

лась обилием песен, мотоциклистами и пиротехническим представлением. В этом году они тоже были, однако большинство номеров оказались не просто зрелищными, но и более близкими к игровой тематике. Чего только стоит выступление бойцов Mortal Kombat... В-четвертых, приглашенные знаменитости. На каждой Gameland Award – свой звездный состав. **Владимир «Динамит» Турчинский** – популярный шоумен, актер, певец, рекордсмен в силовых видах спорта – награждал самый выдающийся отечественный экшен. «Отец» мультипликационной героини Масыни выходил на сцену, чтобы объявить победителей в номинации «Лучшая графика». Автор правильных переводов **Дмитрий «ст. о/у Goblin» Пучков** «раздавал слонов» российским локализаторам.



Приз в номинации «Лучший симулятор» вручал «симулятор» Киркорова.





Как и в прошлом году, без мотоциклов не обошлось.



Когда закончились знаменитости, номинантов стали поздравлять герои известных игр. Например, Сэм Фишер.

В-пятых, ролики между объявлением номинаций. Словами не передать – смотри наш диск. Хорошее настроение на целый день обеспечено. Gameland Award 2007 однозначно удалась. Народу было много (ком-

пания Rambler Media была нашим главным информационным спонсором и сильно помогла в раскрутке мероприятия), церемония прошла живо, зрелищно, но самое главное – весело и без каких бы то

ни было накладок. Впрочем, так считаем не мы одни – почитай при случае забавный и правдивый отчет Гоблина: <http://oper.ru/news/read.php?t=1051602047>. То ли еще будет в 2008-м...



Перед тобой – полный список всех номинаций и игр-победителей.

ЛУЧШАЯ ИГРА

1. «Санитары подземелий»
2. Heroes of Might and Magic V
3. «В тылу врага 2»

ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

1. «Санитары подземелий»
2. «Звездные Волки 2»
3. «Дневной Дозор»

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

1. Heroes of Might and Magic V
2. «В тылу врага 2»
3. «Вторая мировая»

ЛУЧШИЙ ЭКШЕН

1. Ex Machina: Meridian 113
2. «Братва и Кольцо»
3. «Механоиды 2: Войны кланов»

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР

1. «Полный привод: УАЗ 4x4»
2. «Завтра Война»
3. «Хроники Тарр: Призраки звезд»

ЛУЧШАЯ КАЗУАЛЬНАЯ ИГРА

1. «Танчики»
2. «Маджонг Артефакт»
3. «Секрет да Винчи»

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

1. «Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера»
2. «В тылу врага 2»
3. «Магия Крови: Время теней»

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

1. Heroes of Might and Magic V
2. «В тылу врага 2»
3. «Войны древности: Спарта»

ЛУЧШАЯ СЕТЕВАЯ ИГРА

1. Heroes of Might and Magic V
2. «В тылу врага 2»
3. Ex Machina: Meridian 113

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

1. FIFA 07
2. «Ледниковый период 2: Глобальное потепление»
3. «Killzone: Освобождение»

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДЛЯ РС

1. Gothic 3
2. Dark Messiah of Might and Magic
3. Prey

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

1. Tekken: Dark Resurrection
2. Kingdom Hearts II
3. Black

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА ДЛЯ РС

1. Neverwinter Nights 2
2. The Elder Scrolls IV: Oblivion
3. Company of Heroes

ЛУЧШАЯ ИГРА ПО МНЕНИЮ «СТРАНЫ ИГР»

Heroes of Might and Magic V

ЛУЧШАЯ ИГРА ПО МНЕНИЮ «РС ИГР»

Heroes of Might and Magic V

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2007 ГОДА

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl





ТЕРРИТОРИЯ ГЕЙМЕРОВ НА MTV

сразу три
игровых телепроекта!



ВИРТУАЛИТИ

По пятницам в 18:30
и по субботам в 12:30

Реально о виртуальном. Все самое новое и интересное в мире игровой индустрии. Превью новинок, обзоры актуальных хитов, геймерский хит-парад, секреты прохождений...



X-PLAY

По воскресеньям в 12:30
и по вторникам в 18:30

Об играх жестко и без прикрас. Ведущие не жалеют даже самые громкие проекты, но всегда – со знанием дела.



ИКОНА ВИДЕОИГР

По пятницам в 18:30
и по субботам в 12:30 *

Энциклопедия легендарных игр. Каждая программа посвящена одной игре. Истории создания, успеха, а также разоблачение тайн разработчиков...

* «Виртуалити» и «Икона видеоигр» чередуются в эфире.

ASUS WINTER CUP 2007

ЗАКРЫТИЕ ЗИМНЕГО СЕЗОНА

Вот и подошел к концу киберспортивный турнир ASUS Winter Cup. В этот раз он проходил по особым правилам – официальных дисциплин было всего две – *Counter-Strike 1.6 5x5* и *Warcraft III: Defense of The Ancients 5x5*, а призовых – практически столько же, сколько и обычно – около 750.000 рублей. Для примера: прошлый этап чемпионата, ASUS Autumn Cup 2006, проводился в шести категориях, а призовой фонд составлял 1.000.000 рублей.

Зимний сезон кубка ASUS посетили более 10.000 человек, причем если раньше преобладали игроки, то в этот раз больше было зрителей. Еще бы, ведь между собой сражались лучшие киберспортсмены из стран бывшего СССР. Столь зрелищные схватки увидишь не часто! Для того чтобы определить участников, организаторы устроили целую серию отборочных соревнований в разных городах России и ближнего зарубежья. Это помогло выявить 32 сильнейшие команды в Counter-Strike и 16 лучших кланов в Warcraft III: DoTA. А теперь – подробнее о каждой из дисциплин.

■ ГЕРОИ «КОНТРЫ» И ЗАШУТНИКИ ПРЕДКОВ

В номинации Counter-Strike 1.6 5x5 обошлось без неожиданностей – уже в который раз первое место вместе с кругленькой суммой досталось гостям из Украины: клан **pro100** стал четырехкратным чемпионом кубка ASUS (до этого они выиграли ASUS Winter Cup 2005, ASUS Winter Cup 2006 и ASUS Summer Cup 2006). В финале украинцы расправились с обновленным составом некогда славной команды **Forze** на двух картах – со счетом 16:14 на de_inferno и 16:11 на de_dust2. На третьей позиции обос-

новались чемпионы всего и вся **Virtus.pro**, которым вновь не повезло в ASUS Cup (последний раз они побеждали в этом состязании осенью 2004 года). «Виртусы» также выступили на ASUS Winter в неожиданном составе. За них вновь сражался **Sally**, который покинул Virtus.pro больше года назад. В отличие от «контры» в номинации DoTA все встало с ног на голову: победителями турнира стала малоизвестная команда **Mage**, которая в упорной борьбе одолела в финале именитый клан DOTA и заработала аж 100.000 рублей (кстати, это самый большой приз в истории этой дисципли-

ны). Третью позицию удержали за собой стратеги из **SAY_PLZ**.

■ УТОГО

Очередной сезон ASUS Cup'a остался позади, но сказать, что он превзошел предыдущие турниры по части новшеств в регламенте или организации, нельзя. Соревнования не стали хуже, но и не продвинулись вперед; будем надеяться, что в следующий раз нас порадуют чем-нибудь неповторимым. Ну а теперь всем марш тренироваться! ASUS Spring Cup 2007 уже не за горами!



■ После окончания турнира киберспортсменов осаждали журналисты.



■ Узнаешь этих бравых парней? Это pro100 – чемпионы ASUS Winter Cup 2007 по «контре»!



■ А вот и чемпионы по Warcraft – клан Mage во всей своей красе.



■ В просторном зрительском зале клуба 4GAME яблоку негде было упасть!

Ежедневно миллионы людей заходят
в Интернет ради того, чтобы поиграть
в любимые игры. Начни игру на Mail.Ru!

ИГРЫ@mail.ru®



Ежедневно на Games.Mail.Ru:

Рецензии на последние игры

Видеообзоры

Новости игрового мира

Скриншоты, дополнения, демо-версии

Общение в форумах и блогах

Любимые on-line игры

И многое другое



EDITORIAL



Дмитрий «Гоблин» Пучков в нашей стране известен даже детям. Автор смешных переводов «Властелина Колец», «Матрицы» и других известных фильмов уже давно не новичок и в индустрии электронных развлечений. Он работал над локализациями многих проектов: *Gorky 17*, *Serious Sam: The Second Encounter*, *Duke Nukem: Manhattan Project*... В прошлом году вышла игра по мотивам книги Гоблина «Санитары Подземелий». Совсем недавно свет увидел экшен «Братва и Кольцо», основанный на забавной переделке первой части все того же «Властелина Колец». Теперь настал черед «*Stubbs the Zombie: Месье Короля*». Если помнишь, и сама игра была не из серьезных. Удалось ли Пучкову сделать историю о похождениях полупраздничавшегося зеленого зомби еще комичнее, расскажет Александр Краснов. В феврале состоялся российский дебют Хитмана. Сразу две части серии «заговорили по-русски» – *Hitman: Codename 47* и *Hitman: Blood Money*. Насколько качественными получились переводы, читай в обзорах. Фанатов игр от *Сиды Мейера* (Sid Meier) заинтересует, как мы оценили адд-он к *Civilization IV*. Любопытно, что почти все ошибки оригинала (речь идет о русской версии) перекочевали и в дополнение. Тем не менее, в целом локализация удалась. Подробности – в рецензии. Также в рубрике: обзоры *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* от «Нового Диска», «*War On Terror: Третья Мировая*» и старенькой *Resident Evil 2* от «Акеллы». Если ты еще не приобрел знаменитый ужастик, сейчас самое время наверстать упущенное. Закрывают рубрику по традиции таблицы российских релизов и рейтинги самых продаваемых игрушек.

STUBBS THE ZOMBIE: МЕСТЬ КОРОЛЯ

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Wideload Games
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.stubbsthezombie.com
	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=186



Stubbs The Zombie in Rebel Without a Pulse без труда развеселит даже самого грустного геймера. Нам отводится роль не безжалостного истребителя мертвецов, а полупраздничавшегося трупа, который решил вылезти из могилы и полакомиться мозгами беспечных граждан. Детище **Wideload** прямо-таки насыщено черным юмором и пародиями на знаменитые голливудские фильмы о зомби, вроде «Рассвета Мертвецов» или «Живой Мертвечины». Но, знаешь, эта игра могла бы быть еще забавнее. Что и доказал нам **Дмитрий Пучков**, больше известный геймерам как **ст. о/у Goblin**. Он перевел ее по-своему (о том, как возникла идея забавной локализации, читай в интервью). «*Месье Короля*» – это альтернативный взгляд на события, происходившие в Панчбулле. От истории скромного мертвеца Стаббса практически ничего не осталось. Теперь главный герой – король поп-музыки 80-х **Майкл Джексон** (Michael Jackson), который вылез из могилы, чтобы отомстить за неудачную пластическую операцию. По ходу представления разъяренная звезда встречает любвеобильную девушку-робота, грузинов и фашистов. Похоже на бред? Но в том-то и задумка, чтобы все, что творится на экране, казалось безумным. Нравится творчество главного оперуполномоченного страны? Тогда ты точно оценишь и размышления

робота о смене пола, и рассказы про имплантацию силикона в мозг, и другие подобные истории, которыми «Месье Короля» буквально кишит. Гоблин изменил не только сюжет, но и переписал все реплики персонажей. Честно говоря, многие фразы довольно избиты. Где мы только не слышали выкрики «Помогите, убивают!», «Я тебя арестую» и «Ты мне за это ответишь». И только изредка слышны действительно забавные выражения вроде «Стоять, бояться!», «Не кусайся, сволочь!», «А мне не больно...». По старой традиции Дмитрий Пучков еще и озвучил всех героев. Однозначно посоветовать этот веселый перевод можно только поклонникам творчества Гоблина. Благо в нашей стране их предостаточно. А за последнее время появилось еще больше. Ведь совсем недавно вышли сразу две игры от Дмитрия Пучкова: «*Братва и Кольцо*» и «*Санитары Подземелий*». И «Месье короля» нисколько не отстает от его предыдущих работ по количеству экстравагантных шуток и циничных высказываний.

ЗВУК	8.0
ТЕКСТ	7.5
СТИЛЬ	8.5
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №24	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №40	9.0



Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению нашего автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Сопоставив эти две оценки, ты можешь понять, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу.

0.5 – 1.0

Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусорный бак!

1.5 – 2.5

Посредственная локализация и не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0

Перевод игры только испортил. Слишком

много очевидных недоработок.

4.5 – 5.5

Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0

Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не

обошлось без небольших недоработок.

7.5 – 8.5

Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки. Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0

Идеальная локализация игры без весомых недостатков.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

«Рубль» вручается за выдающуюся работу локализаторов.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

РЕЙТИНГ «РС ИГР»*

1. «Бесконечное Путешествие»
2. Medieval II: Total War
3. «Stubbs the Zombie: Месье Короля»

*На основе трех последних номеров.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

На наши вопросы о русской версии *Stubbs The Zombie in Rebel Without a Pulse* отвечал Андрей Ковалев, руководитель службы локализации компании «Бука».



PC ИГРЫ: Откуда появилась идея о необычном переводе *Stubbs The Zombie in Rebel Without a Pulse*? Неужели оригиналу не хватает неповторимого стиля и отменного юмора?

А.К.: Оригинальная игра оказалась весьма неплохой. Она была, как вы правильно заметили, стильной. Веселая, в меру напряженная пародия на всевозможные ужастики про зомби. И, на мой взгляд, очень черная пародия. Казалось бы, что тут менять? Но ведь в жизни всегда остается место для творчества, так? И мы решили взглянуть на ту же историю с совершенно с другой стороны. Из разряда: а что было бы, если... Так и появилась **«Месть короля»** – еще чернее, еще сатиричнее, чем оригинал.

PC ИГРЫ: Что, по вашему мнению, Гоблин привнес в игру? В чем она превосходит оригинал?

А.К.: Если сам проект был просто стильным, то Дмитрий «Гоблин» Пучков сделал его более запоминающимся. По юмору это – оригинальный *Stubbs The Zombie* в квадрате. Нет, что ни говори, а таланта и умения Дмитрию не занимать. Я восхищаюсь его работой. Хотя, признаюсь, до окончательной сборки у меня периодически всплывали опасения, что мы зря все затеяли. Но я рад, что мои страхи оказались напрасными. *Stubbs The Zombie* заиграл новыми красками.

PC ИГРЫ: Не можем не согласиться. Скажите, а вы контролировали процесс перевода? Вносили ли свои изменения в сюжет и тексты, которые предоставлял Дмитрий Пучков?

А.К.: Мы старались создать Дмитрию комфортные условия для творчества. А насчет правок – нет, не скажу, чтобы мы сильно правили тексты. Когда имеешь дело с таким профессионалом, это совершенно ни к чему.



Уже в
продаже



Если при нажатии на
кнопку двигатель не
завелся – срочно купите журнал **MAXI tuning**



DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Capcom/Sourcenext
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.capcom.com/dmc3

nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=devilmaycry3



ОБИТЕЛЬ ЗЛА 2

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Capcom
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.akella.com/ru/games/residentevil2/



WAR ON TERROR: ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ

ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Digital Reality
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.waronterror-game.com

www.akella.com/ru/games/wofor

Ранее известный только обладателям приставок седовласый забияка Данте добрался и до PC. Несмотря на то, что в названии стоит цифра 3, перед тобой – приквел к первым двум частям игры, которые на персоналке, правда, не выходили. **Devil May Cry 3: Dante's Awakening** рассказывает о жизни Данте еще до того, как охота на демонов стала его профессией, и проливает свет на отношения главного героя и его брата-близнеца Вергилия. Локализация у «Нового Диска» получилась неплохой. Очень жаль, правда, что озвучка диалогов так и осталась нетронутой. Но справедливости ради отметим, что тексты переведены на «отлично». Интерфейс тоже на загляденье. Шрифты четкие и достаточно крупные, так что трудностей с чтением не возникнет. Субтитры здорово поднимают настроение. «Ух ты, никогда не видел говорящую собачку», – говорит главный герой огромному трехголовоу Церберу. И добавляет: «Знаешь, на дог-шоу ты бы занял первое место». Позабавили также оценки успехов игрока во время боя. Данте дерется не переставая. Пробираясь на вершину невесты откуда возникшей башни, он должен расправиться с ордами лезущих отовсюду тварей. В перерывах между потасовками нам предлагают разгадать пару несложных головоломок: открыть дверь, запустить механизм. Задачи эти, не в пример боям, просты до нелезя, и мало-мальски опытный геймер осилит их на счет «раз».

В 1997 году вышла первая часть **Resident Evil** и в одночасье стала одним из ярчайших представителей жанра интерактивных ужасиков. За ней последовала **Resident Evil 2** – не менее страшная и захватывающая игра. К сожалению, если ты не владеешь английским языком, то во все тонкости сюжета едва ли вникнешь. Да, в локализации от «Акеллы» отсутствует русская озвучка. Ясность не внесут и субтитры, так как их попросту нет. Локализаторы ограничились переводом описаний предметов и адаптацией игрового интерфейса. Шрифт менюшек пугает своей архаичностью, но ведь и игра-то далеко не новая, к тому же изначально разрабатывалась под приставку. Оказавшись в окружении голодных зомби, герой должен банально выжить. И все бы ничего, имей мы дело с живыми тварями. Но не тут-то было: ходячие мертвецы стойко переносят огнестрельные ранения. Свинца, чтобы накормить всю толпу, не напасешься. Встретив живого человека, ты даже толком не успеешь его расспросить – беднягу тут же разорвут на части ввалившиеся в комнату упыри. Следить за душераздирающим действием, разворачивающимся в Raccoon City, – одно удовольствие. И если тебя не смущают скупо детализованные декорации и угловатые модели зомби, поиграй в классику жанра. Не пожалеешь. Кстати, на диск с Resident Evil 2 «Акелла» поместила и англоязычную версию первой части.

Разработчики из **Digital Reality** пророчат нам безрадостное будущее. Террористы всего мира создадут организацию «Орден» и учинят небывалый беспредел. Каждый день боевики будут захватывать самолеты, сбивать вертолеты и взрывать целые районы. Чтобы остановить это безобразие, мировое сообщество объединит свои силы в борьбе с террором, сформировав контрорганизацию с незамысловатым названием «Мировые Силы». И лишь Китай, превратившийся к тому времени в сверхдержаву, предпочтет бороться со злом собственными силами. Душераздирающие события по ходу игры комментирует журналистка, переозвучивать которую, правда, не стали. К счастью, все реплики сопровождаются субтитрами. Тексты, насыщенные военными терминами, правильно переведены. Отлично адаптировали и интерфейс. Отдельно отметим аккуратный шрифт. Геймплеем War on Terror здорово напоминает **1944: Battle of the Bulge** от той же Digital Reality и **Act of War** от **Eugen Systems**. Так что если ты поклонник незамысловатых стратегий подобного рода, то и эта игра придется по душе. Жаль только, что здесь нет ни одной оригинальной наработки. Игровое полотно соткано из штампов. В очередной раз смотреть на то, что мы уже неоднократно видели, чрезвычайно скучно. Хотя, надо признать, графика в **War on Terror** весьма неплоха. Да и за сюжетом, который хоть и не блещет оригинальностью, следишь не без интереса. Жаль, что все это быстро наскучивает.

ЗВУК	■■■■■■■■■■	n/a	
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	7.0	
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	7.5	
РЕЦЕНЗИЯ	6.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ	7.0
«PC ИГРЫ» №33		«PC ИГРЫ» №40	



ЗВУК	■■■■■■■■■■	n/a	
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	7.0	
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	7.0	
РЕЦЕНЗИЯ	7.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ	7.0
«PC ИГРЫ» №33		«PC ИГРЫ» №40	



ЗВУК	■■■■■■■■■■	n/a	
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	7.5	
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	7.0	
РЕЦЕНЗИЯ	7.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ	7.0
«PC ИГРЫ» №33		«PC ИГРЫ» №40	



SID MEIER'S CIVILIZATION IV: WARLORDS



ЖАНР	Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Firaxis Games
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	150 руб.
URL	games.1c.ru/civ4_warlords/
www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=13	

Дополнение к **Civilization IV** приняли неоднозначно. С одной стороны, **Warlords** – это неплохой набор из полудюжины новых сторон, десятка военачальников и нескольких стандартных сценариев, но с другой – от гениального **Сиды Мейера** (Sid Meier) игроки ждали большего.

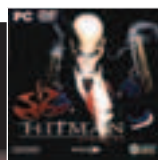
За перевод четвертой части отвечала студия «Лоргус». И локализацию хита от **Firaxis Games** мы в свое время оценили весьма высоко. За дополнение взялись уже переводчики самой «1С». Но, смеем заверить, на качестве адаптации это никоим образом не сказалось.

Тесты в оригинале и дополнении одинаковы, вплоть до мелких ошибок. В описаниях правителей по-прежнему встречаются такие слова, как «экспансионист» и «меценат». Хотя их без потерь можно заменить на «завоевателя» и «благотелья» соответственно. Никуда не делись и нелепые названия многих юнитов. На поле боя с легионерами и колесницами вполне комфортно чувствуют себя «секироносцы» и «булавоносцы».

Радует, правда, что вместе с недостатками русская версия адда унаследовала отличную озвучку. Закадровый голос просто великолепен: он очень хорошо подходит для чтения исторических текстов и сообщений о научных открытиях.

Несмотря на очевидные ошибки в переводе, «1С» держит планку качества на высоком уровне. Жаль только, что локализаторы не обратили внимания на недоработки, закрывшиеся в адаптацию Civilization IV, – они перекочевали и в адд-он.

HITMAN: АГЕНТ 47

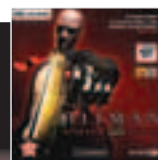


ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	IO Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.hitman.dk
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=codename47rus	

Поклоннику компьютерных игр нет нужды рассказывать о серии **Hitman**. Без преувеличения, почти каждый игрок слышал о лысом убийце со штрих-кодом на затылке и фирменной удавкой во внутреннем кармане пиджака. «Новый Диск» решил отдать дань уважения знаменитой серии, выпустив полный русский перевод **Hitman: Codename 47**.

Если ты играл в первую часть, то отлично помнишь, что главный герой славился своей немногословностью. Да и диалогов почти не было – лишь важные персонажи иногда произносили пару фраз. И хотя русской озвучки – кот наплакал, выполнена она на совесть. Все твои противники – китайские триады, колумбийские наркоторговцы и европейские мафиози – говорят с характерным акцентом. Сложно забыть и циничный голос наставника, который помогает «47-му» делать первые шаги на пути наемного убийцы. А вот озвучка киллера все-таки подкачала – голос получился усталым и незапоминающимся. Русские тексты, которые по большей части встречаются между миссиями, подробно описывают задания и лишены ошибок. Жаль, шрифт, выбранный переводчиками, мешает играть с самого начала. Многие слова просто не помещаются на экране! Короткие же сообщения из-за мелких размытых букв просто невозможно прочесть. Спустя семь лет после выпуска «**Hitman: Агент 47**» смотрится, мягко говоря, простовато. Но мы уверены, что найдется немало желающих взглянуть на Хитмана в самом расцвете сил.

HITMAN: КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ



ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	IO Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.hitmanbloodmoney.com
nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus	

Выпуская в одно и то же время локализацию двух игр серии **Hitman** – самой первой и самой последней – компания «Новый Диск» дала нам возможность взглянуть на то, какие изменения произошли со знаменитым Агентом 47 за семь лет. Лысый наемник за это время похоршел, научился новым трюкам и обзавелся более внушительным арсеналом.

Но если впечатление от перевода первой части было испорчено мелкими и не очень недоработками, то «**Hitman: Кровавые деньги**» радует отличными текстами и великолепной озвучкой. Видно, что актеры, которые озвучивали персонажей, постарались на славу. В русских голосах совершенно не чувствуешь фальши и наигранности. Разорившийся владелец парка аттракционов жалостливо оправдывается перед своей женой, девушки в истерике кричат от одного вида крови. Сам же «47-й» проявляет чудеса выдержки и спокойствия. Но, как и в «**Hitman: Агент 47**», его фразы теряются на фоне остальных диалогов. Тексты, которых в четвертой части немало, не перевирают суть и сохраняют стиль оригинала. Бандиты взаправду ругаются, маньяки обращаются с безумными речами к своим жертвам, случайные свидетели молят о пощаде. Приятно, что переводчики избавились от одного из самых страшных недугов локализации первого Hitman – ужасных шрифтов. Все сообщения в «Кровавых деньгах» читаются без труда.

Отрадно, что лучшие части серии Hitman – первая и четвертая – теперь официально продаются в России.

ЗВУК	9.0
ТЕКСТ	8.0
СТИЛЬ	8.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №34	8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №40	8.0



ЗВУК	7.5
ТЕКСТ	6.5
СТИЛЬ	7.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №34	7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №40	6.5



ЗВУК	8.0
ТЕКСТ	8.5
СТИЛЬ	8.5
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №31	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №40	8.5



РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Alone in the Dark 4: По ту сторону кошмара	Alone in the Dark: The New Nightmare	Акелла	Crystal House	Акелла	Adventure/Action	n/a
EverQuest 2: Echoes of Faydwer	EverQuest 2: Echoes of Faydwer	Akella Online	Sony Online Entertainment	Akella Online	MMORPG	n/a
FIM Speedway Grand Prix 2	FIM Speedway Grand Prix 2	1C	Techland	1C	Racing	n/a
Kudos: Избранная судьба	Kudos	Акелла	Positech Games	Акелла	Management	n/a
Micro Machines V4	Micro Machines V4	Бука	Supersonic Software	Бука	Racing	3.0
Sensible Soccer 2006	Sensible Soccer 2006	Бука	Kuju Entertainment	Бука	Sport	n/a
Sid Meier's Railroads!	Sid Meier's Railroads!	1C	Firaxis Games	1C	Management	8.0
Stoked Rider. Экстремальный сноубординг	Stoked Rider: Alaska Alien	Новый Диск	Bongfish Interactive Entertainment	n/a	Sport	n/a
Resident Evil 4	Resident Evil 4	Новый Диск	Capcom/Sourcenext	Новый Диск	Third-Person Shooter	7.5
Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной агент	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	GFI/Руссобит-М	Ubisoft	GFI/Руссобит-М	Action	8.0
Tomb Raider: Ангел Тьмы	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Core Design	Новый Диск	Third-Person Action	n/a
Top Spin 2	Top Spin 2	Бука	Power and Magic Development	Бука	Sport	8.0
Битва за Британию 2: Крылья победы	Battle of Britain 2: Wings of Victory	1C	Shockwave Productions	Логрус	Simulator	n/a
Великие битвы: Битва за Тобрук	Великие битвы: Битва за Тобрук	Акелла	Arise/Нивал	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Европа III	Europa Universalis III	1C	Paradox Interactive	Snowball Interactive	Strategy	9.0
Корсары: Возвращение легенды	Корсары: Возвращение легенды	Акелла	Seaward.Ru Team/Акелла	n/a	Role-Playing Game	n/a
Красный Барон: Воздушные асы	Wings of Honour: Battles of the Red Baron	Акелла	CITY Interactive	Акелла	Action	n/a
Механоиды: Гонки на выживание	Механоиды: Гонки на выживание	1C	SkyRiver Studios	n/a	Racing	6.5
Охотник за призраками. Дело 1: Проклятое поместье	Delaware St. John Volume 1: The Curse of Midnight Manor	Акелла	Big Time Games	Акелла	Adventure	n/a
Охотник за призраками. Дело 2: Город без названия	Delaware St. John Volume 2: The Town with No Name	Акелла	Big Time Games	Акелла	Adventure	n/a
Смерть шпионам	Смерть шпионам	1C	Haggard Games	n/a	Third-Person Action	n/a
Состояние войны 2	State of War 2: Arcon	Акелла	Cypron Studios	Акелла	Real-Time Strategy	n/a
Спецназ: Проект «Волк»	Spetsnaz: Project Wolf	1C	BYTE Software	Логрус	First-Person Shooter	n/a
Стальные монстры: Союзники	Стальные монстры: Союзники	Бука	Lesta Studio	n/a	Real-Time Strategy/Simulator	n/a
Тунгуска: Секретные материалы	The Secret Files: Tunguska	Новый Диск	Fusionsphere Systems	Lazy Games	Adventure	7.0
Шерлок Холмс и секрет Ктулху	Sherlock Holmes: The Awakened	Новый Диск	Frogwares Game Development Studio	Новый Диск	Adventure	n/a

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?
САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Игроки пришли в восторг от нового творения **Gas Powered Games**. По достоинству оценили масштабную стратегию в реальном времени и критики. Совсем скоро ты будешь бороться за мировое господство в локализации **Supreme Commander** от «Буки». Московская компания обещает сделать полный перевод текстов и озвучки, а также обеспечить совместимость с выходящими патчами. Релиз русской версии намечен на конец марта. Обзор – в «Дайджесте» ближайших номеров.

SUPREME COMMANDER

ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК Gas Powered Games
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.supremecommander.com
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=271



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ
ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
DVD-BOX		
1.	Resident Evil 4	Новый Диск
2.	The Sims: Житейские истории	Софт Клаб
3.	Battlefield 2142	Софт Клаб
4.	Medieval II: Total War. Русская версия	Софт Клаб
5.	World of Warcraft. Trial Version	Софт Клаб
6.	World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт Клаб
7.	World of Warcraft	Софт Клаб
8.	The Sims 2: Питомцы	Софт Клаб
9.	The Sims 2. Праздничное издание	Софт Клаб
10.	Need for Speed Carbon. Русская версия	Софт Клаб
JEWEL-BOX		
1.	Корсары: Возвращение легенды	Акелла
2.	Офицеры	GFI/Руссобит-М
3.	Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной агент	GFI/Руссобит-М
4.	Hitman: Кровавые деньги	Новый Диск
5.	Шерлок Холмс и секрет Ктулху	Новый Диск
6.	Tomb Raider: Ангел тьмы	Новый Диск
7.	Принцессы. Русалочка 2: Возвращение в море	Новый Диск
8.	Sid Meier's Civilization IV: Warlords	1C
9.	Alone in the Dark: По ту сторону кошмара	Акелла
10.	Resident Evil 4	Новый Диск

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
1914: Shells of Fury (Под Андреевским флагом)	Play Ten	Simulation	Весна 2007
Age of Empires III: WarChiefs	1C	Strategy	2007
Anno 1701	Новый Диск	Strategy	Весна 2007
Attack on Pearl Harbor	Акелла	Simulation	II квартал 2007
BASE Jumping: Точка отрыва	Новый Диск	Simulation	Весна 2007
Battlefield 2142 Northern Strike	Софт-Клуб	Shooter	Весна 2007
Bus Driver	Акелла	Simulation	II квартал 2007
Campus	Новый Диск	Adventure	Весна 2007
Charlotte's Web	Софт-Клуб	Action	Весна 2007
Command & Conquer 3 Tiberium Wars	Софт-Клуб	Strategy	Весна 2007
Freaks! Slammin' Traffic (Фрики. Без тормозов)	GFI/Руссобит-М	Racing	II квартал 2007
Halo 2	1C	Shooter	2007
Harry Potter and the Order of the Phoenix	Софт-Клуб	Action	Лето 2007
Jack Keane and the Dokktor's Island (Капитан Кин и Остров невезения)	Play Ten	Adventure	Весна 2007
Jade Empire: Special Edition	Бука	RPG	Весна 2007
Lara Croft Tomb Raider Anniversary Edition	Новый Диск	Action	II квартал 2007
LMA manager 2007	Бука	Simulation	Весна 2007
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	Весна 2007
Metal Combat: Восстание машин	Новый Диск	Action	Весна 2007
Penumbra: Overture (Пенумбра: Темный Мир)	Новый Диск	Action	Весна 2007
PROTECTOR: Космическая боевая платформа	Новый Диск	Action	II квартал 2007
Rupaway 2: Сны Черепахи	Новый Диск	Adventure	Весна 2007
Shadowrun	1C	Action	2007
SpellForce 2: Dragon Storm	GFI/Руссобит-М	Strategy/RPG	II квартал 2007
Supreme Commander	Бука	Strategy	Весна 2007
Teenage Mutant Ninja Turtles	GFI/Руссобит-М	Action	II квартал 2007
Temple of Elemental Evil	Акелла	RPG	II квартал 2007
Test Drive Unlimited	Акелла	Racing	II квартал 2007
The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine	1C	RPG	II квартал 2007
The Settlers. Наследие королей: Золотое издание	Новый Диск	Strategy	Весна 2007
The Sims 2: Времена года	Софт-Клуб	Simulation	Март 2007
The Show: Остаться в живых	GFI/Руссобит-М	Shooter	II квартал 2007
The Witcher	Новый Диск	Action/RPG	II квартал 2007
TimeShift	Софт-Клуб	Shooter	Апрель 2007
Titan Quest: Immortal Throne	Бука	Action/RPG	Весна 2007
Two Worlds	Акелла	RPG	Май 2007
UEFA Champions League 2006-2007	Софт-Клуб	Simulation	Весна 2007
Ultima Online Kingdom Reborn	Софт-Клуб	MMORPG	Май 2007
UFO: Afterlight	1C	Strategy	2007
UFO: Extraterrestrials. Чужая земля	Новый Диск	Strategy	Апрель 2007
Virtua Tennis 3	Софт-Клуб	Simulation	Весна 2007
War Front: Turning Point	Акелла	Strategy	Весна 2007
Warhammer: Печать Хаоса	Новый Диск	Strategy	Весна 2007
World in Conflict	Софт-Клуб	Strategy	Май 2007
Xpand Rally Xtreme	1C	Racing	Весна 2007

Рекламный номер уже в продаже



ИГРЫ-КЛОНЫ: ВЕЧНАЯ ГОНКА ЗА ЧУЖОЙ СЛАВОЙ

Текст: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

В индустрии электронных развлечений клонами кличут те проекты, которые полностью или частично копируют идеи той или иной известной игры. Иногда разработчики выпускают подобные творения в надежде превзойти оригинал (или хотя бы достичь его уровня), переманить фанатов у какой-нибудь **Diablo/GTA/Need for Speed** и вполне заслуженно добиться славы и благополучия. Но чаще всего игроделы вынуждены воровать (давай называть вещи своими именами) чужие наработки просто потому, что сами ничего дельного придумать не могут. Таким умельцам достаточно сляпать проходную игрушечку, лишь бы она хоть немного походила на хит. Даже при таком подходе гарантирована прибыль, пускай и не шибко большая. Ведь ничего не подозревающий новичок, скорее всего, взглянет на оборотную сторону диска да и клюнет на громкие обещания вроде «свободного перемещения, как в GTA» или «тюнинга тачек на манер **NFS: Underground**». Впрочем, ситуация с играми-клонами не так проста, как кажется на первый взгляд.



ЗАЩИТА ОТ КЛОНОВ

В широком смысле термин «клонирование» означает «тиражирование живого организма». Всерьез о нем заговорили в 1952 году, когда ученые решили обобщить накопленный с годами опыт и окончательно установить, есть ли у клонирования будущее. С тех пор минула вечность. Технологии шагнули далеко вперед. На свет появились «рожденные в неволе» овечки, коровы, кошки и прочие живые существа. На очереди человек. Клонирование людей официально запрещено во многих странах мира (в России действует мораторий, срок которого истекает в этом году) по некоторым этическим, социальным, религиозным и другим причинам. Иначе обстоят дела с копированием известных игр. В 80-х годах подобная деятельность не была запрещена. Тогда разработчики-одиночки или целые компании в открытую занимались плагиатом. Скажем, Джефф Минтер (Jeff Minter), основавший в 1982 компанию **Llamasoft** только этим на хлеб и зарабатывал. Подавляющее большинство его проектов были даже не клонами, а римейками известных игр. Наиболее яркий пример – аркада

Llamatron, представляющая собой пародию на популярную аркаду **Robotron**. «Подражатели» даже не стеснялись схожего с игрой-оригиналом названия. Однако к началу 90-х крупные издатели решили защитить свои продукты: уж больно часто у них стали перенимать оригинальные находки.

Но если уличить разработчиков в плагиате способен даже рядовой геймер, то доказать сей факт не под силу даже опытнейшему юристу. Просто потому, что ни в одной стране мира нет законодательной базы, эффективно регламентирующей процессы, происходящие в игровой индустрии. Именно поэтому за всю историю виртуальных развлечений не было заведено ни одного подобного дела. А со временем игроделы и сами смекнули: глупо жаловаться на конкурентов. Сегодня твоя фирма придумала классную идею, которая обогатила тебя и горстку подражателей, а завтра конкуренты окажутся на коне со своим ноу-хау, и ты разделишь с ними успех.

Даже мы, редакторы правильного журнала о компьютерных играх, не можем дать однозначного ответа на вопрос – «клоны – это хорошо или все же плохо?». Глядя на мириады бездарных азиатских

поделок «в духе» **StarCraft** и **Diablo**, так и хочется отправить их на свалку истории, словно уродливых жертв неудачных генных экспериментов. Они убоги, бездушны и представляют собой жалкие подобию проектов-доноров. С другой стороны, **Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura**, **Nox**, **Desperados: Wanted Dead or Alive** – тоже клоны, но совсем другого уровня. Такие игры способны доставить не меньшее удовольствие, чем **Fallout**, **Diablo** и **Commandos** соответственно.

Мы не будем рассматривать безликие и ущербные поделки, так как дело это крайне неблагодарное, да и, в общем-то, ненужное. Сегодня в центре внимания – самые успешные и самые лучшие (обрати внимание, это два разных понятия) проекты, вышедшие на РС за последние тринадцать лет. Большинство клонов, представленных в нашем сегодняшнем хит-параде, до сих пор актуальны, особенно для тех, кто когда-то с упоением проходил «первоисточники».



GRAND THEFT AUTO 3 (GTA3)



ЖАНР:

Action

ДАТА ВЫХОДА:

21 мая 2002 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Rockstar North/Take 2 Interactive

«Город-сказка, город-мечта, попадая в его сети, пропадаешь навсегда...» Вряд ли обычный человек согласится попасть в криминальный мегаполис из **Grand Theft Auto 3**, но для большинства геймеров виртуальный Либерти-сити (пародия на Нью-Йорк начала 2000-х) стал родным домом. Там всегда есть чем заняться: ты можешь выполнять поручения мафии, гонять с ветерком на любом из 54-х транспортных средств, подрабатывать таксистом, полицейским, водителем «скорой помощи» или просто слоняться по местным улицам и стрелять во все, что движется... Почти полная свобода действий и перемещений, сюжет не хуже, чем в боевике AAA-класса, бесподобное графическое и музыкальное оформление (восемь радиостанций, в эфире которых звучат как специально написанные для игры композиции, так и популярные песни 80–90-х) – все это прославило серию GTA среди миллионов консольщиков и пользователей PC. Немудрено, что оглушительный успех проекта подвиг многих разработчиков на создание «идейных последователей»...

P.S. Среди клонов ты не найдешь **Mafia** и **Godfather**, поскольку первая разрабатывалась параллельно с GTA3 и на нее не шибко-то похожа, а вторая – скорее, клон «Мафии», а не детища **Rockstar North**.

СУММАРНЫЙ ТИРАЖ:

11 миллионов копий (версии для PC, PS2, Xbox).

В ЧЕМ ПРИЧИНА УСПЕХА?

Почти неограниченная свобода действий в мегаполисе – об этом мечтали многие игроки.

БУДУТ ЛИ ЕЩЕ КЛОНЫ?

Вне всяких сомнений. Народу нравится «свободный геймплей», а раз есть спрос – будет и предложение.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS



ДАТА ВЫХОДА:

8 октября 2006 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Radical Entertainment/Vivendi Games

Тони Монтана, главный персонаж фильма **Scarface**, обрел вторую жизнь благодаря кудесникам из **Radical**. Если ты смотрел «Лицо со шрамом» (1983), должен помнить, что в финале героя Аль Пачино убивает наемник с обреза.

В игре Тони останется жив и сможет отомстить главному обидчику – наркобарону Александру Соса.

Однако для начала нам нужно хорошенько «раскрутиться», ведь добраться до столь влиятельного преступника ох как непросто... Лучший способ получить влияние и кучу денег в Майами начала 80-х – торговать волшебным порошком. Кокаином. Собственно, этим мы и будем заниматься – начиная с «крышевания» точек и заканчивая покупкой всех значных заведений города. Стилистикой и геймплеем **Scarface** больше напоминает **Vice City**, нежели **GTA 3**. То же время действия, похожая музыка, аналогичные способы ведения «бизнеса».

ЛУЧШИЙ
КЛОН

Огорчает лишь то, что побочные задания получились скучноватыми. Тем не менее, «радикалы» потрудились на славу, и это похвально.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Вплотную. Можно сказать, **Radical Entertainment** выпустила **GTA: Vice City** в декорациях фильма «Лицо со шрамом».

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Обязательно!

ПОЧЕМУ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Потому что «почти GTA», правда, несюжетные миссии подкачали. Качественный клон и хорошая игра по лицензии.

JUST CAUSE



ДАТА ВЫХОДА:

26 сентября 2006 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Avalanche Studios/Eidos Interactive

Avalanche Studios попыталась скрестить **Far Cry** с **GTA** – задумка, безусловно, любопытная. Но реализация подкачала. Конечно, **Just Cause** нельзя назвать плохим клоном. Тропический остров, на котором происходит действие игры, впечатляет своими масштабами и красотами. Можно погонять на десятках транспортных средств, в числе которых есть даже трактор и танк. Главный герой обучен нескольким неестественным, но уж очень зрелищным трюкам – например, ему ничего не стоит взлететь на несколько десятков метров в небо, прыгая

с крыши движущейся машины и одновременно раскрывая при этом парашют. Жаль, что толкового сюжета нет, а подавляющее большинство заданий сводится к однообразному отстрелу врагов.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Аркадность, возможность угонять любое транспортное средство и свобода перемещений – вот что роднит Just Cause с GTA.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Симпатичная и забавная игра, способна увлечь на денек-другой, но не более того.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Напрягают дурацкая «физика» и сотни примитивных, однообразных заданий.

но?! В зависимости от поступков героя, в True Crime предусмотрены три разные концовки. Но проходить игру несколько раз вряд ли захочется – она менее масштабна, чем любая часть GTA, да и геймплей унылый.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

В плане игрового процесса – очень похоже, да только размах и качество не те.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Скорее нет, чем да. Стоит попробовать, если совсем заскучал в ожидании GTA IV.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Большинство фирменных особенностей GTA на месте, но воплощены они в игре неудачно. Эдакая GTA Light.

няться по большому счету нечем. **Reflections Interactive** выпустила не занятный «экшен на колесах», а жалкое подобие **GTA 3**.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Три города, много машин и лицензированных треков – это, конечно, хорошо, но лучше бы авторы гнались не за количеством, а напирали бы на качество.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Ни в коем случае! Самый убогий GTA-клон.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Потому что замах у Reflections был на рубль, а удар вышел на копейку. Driv3r – вторичная и чудовищно скучная игра.

TRUE CRIME: STREETS OF LA



ДАТА ВЫХОДА:

11 мая 2004 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Luxoflux/Activision

True Crime – та же самая **GTA**, только на этот раз мы оказываемся «по другую сторону баррикад» в роли крутого копа в Лос-Анджелесе. Настолько крутого, что ему и закон не писан. Слуга порядка не чурается ни перестрелок, ни погонь, ни «допросов с пристрастием», ни мордобоя. Правда, во многих ситуациях ты можешь вести себя как обычный полицейский, не злоупотребляя насилием, но разве это интерес-

DRIV3R



ДАТА ВЫХОДА:

22 марта 2005 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Reflections Interactive/Atari

В **Driv3r** разработчики постеснялись над главным героем **GTA: Vice City**: по ходу игры надо прикончить нескольких двойников Томми Версетти, на которых надеты спасательные круги (намек на то, что они не умеют плавать, в отличие от Таннера, протагониста третьего «Водилы»). Пожалуй, это единственный плюс Driv3r. Во всем остальном клон уступает прототипу: графика ужасная, сценарий линейный, кроме выполнения сюжетных заданий за-



DUKE NUKEM 3D



ЖАНР:

First-Person Shooter

ДАТА ВЫХОДА:

29 января 1996 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

3D Realms Entertainment/GT Interactive Software

В начале 96-го геймеры ждали выхода разрекламированного *Quake*. Парни из **id Software** обещали выпустить игру с революционной графикой и мощнейшим мультиплеером. И тут, как чертик из табакерки, появился *Duke Nukem 3D*. Сотрудники **3D Realms** не могли похвастать ни обилием трехмерных объектов, ни многополигональными моделями, ни системой динамического освещения уровней. Казалось бы, сражение за покупателей проиграно вчистую. Но некоторая технологическая отсталость с лихвой компенсировалась великолепным дизайном уровней. Разрушаемые стены и объекты, камеры слежения, фонтаны воды, бьющие из расколотых унитазов, бездонные лифчики-кошельки у девиц из стрипбара – геймеры-ветераны до сих вспоминают об этом с удовольствием. Плюс к тому в арсенале Дюка встречались весьма необычные стволы. С помощью специального приспособления он уменьшал врагов до размеров мыши и давил ботинком. Тяжелая обувь шла в ход и после выстрела из «замораживателя»: соприкоснувшись с подошвой, ледышки разлетались на десятки осколков. В общем, разработчики Duke Nukem 3D сделали ставку на юмор и оригинальность, а не на технологии. И не прогадали!

СУММАРНЫЙ ТИРАЖ:

1.5 млн. копий

В ЧЕМ ПРИЧИНА УСПЕХА?

Потрясающий геймплей, отличный дизайн уровней, обаятельный персонаж, необычное оружие, запоминающиеся противники и фирменные шуточки Дюка.

БУДУТ ЛИ ЕЩЕ КЛОНЫ?

Возможно. Хотя мода на смешные шутеры давно прошла.

REDNECK RAMPAGE



ДАТА ВЫХОДА:

29 января 1997 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Xatrix Entertainment/Interplay

Дюк Нюкем по праву считался самым безбашенным героем FPS, но лишь до тех пор, пока не вышел *Redneck Rampage*. Дитяще **Xatrix Entertainment** роднит с творением **3D Realms** не только графическая технология **Build Engine**, но и разудалый геймплей. Два тупоголовых брата-акробата Леонард и Бубба пытались соревноваться с Дюком, изрекая пошловатые шуточки, но потерпели неудачу. "Nail to the king, baby" так и осталась самой знаменитой фразой. Разработчики не чурались экспериментов. Игрок мог бросить в противников бочку с порохом и выстрелить в нее из дробовика. А знаешь ли ты, что летающие диски от циркулярной пилы впервые появились не в *Half-Life 2*, а в *Redneck Rampage*? По сравнению с истреблением куриц ради заветных пяти тысяч процентов здоровья и описанием производства окорочков (сегодня реки крови и оторванные головы хохлаток привели бы в ужас поборников морали), разбитые унитазы и оголенные груди

стриптизерш покажутся детскими шалостями. Хорошо, что в 1997 году игровой цензуры как таковой не было. Сейчас руководителей Xatrix (в 2001 году компания сменила название на **Gray Matter Studios**, а в ноябре 2005-го прекратила существование) затаскали бы по судам гринписовцы и родительские комитеты.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Вместо Леонарда и Буббы авторы могли бы нарисовать высокого блондина с пистолетом в руке и продавать игру под названием «Деревенские каникулы Дюка Нюкема».

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Конечно же! Столь смешные и неpolitкорректные игры сейчас практически не выпускаются.

ПОЧЕМУ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Redneck Rampage верен всем «заветам» *Duke Nukem 3D*: это совершенно безбашенный экшен с харизматичными героями и превосходными уровнями.

SHADOW WARRIOR



ДАТА ВЫХОДА:

13 мая 1997 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

3D Realms Entertainment/GT Interactive

В 1994 году компания **3D Realms** объявила о начале работ над четырьмя играми: *Duke Nukem 3D*, *Shadow Warrior*, *Ruins*, *Returned to the Gods* и *Blood*.

ЛУЧШИЙ
КЛОН

Все они использовали движок Build Engine. Так получилось, что разработчики смогли потянуть лишь первые два проекта. Права на Blood были выкуплены молодой командой **Monolith Productions**, а Ruins: Returned to the Gods достался **Playmates Interactive Entertainment**.

Первым на полках магазинов появился Duke Nukem 3D. Игра оказалась настолько успешной, что руководитель 3D Realms Джордж Бруссард перебрал все силы на создание **Duke Nukem Forever**. А **Shadow Warrior** делали по остаточному принципу.

Роль главного героя досталась безжалостному ниндзя Ло Вангу. В арсенале профессионального убийцы был самурайский меч и несколько видов современного стрелкового оружия. Иногда в ход шли... сердца и головы поверженных противников. В общем, жестокость была через край. Если так называемые «борцы с насилием в играх» вроде Джека Томпсона (Jack Thompson) или Хилари Клинтон (Hilary Clinton) требуют запретить GTA, то создателей Shadow Warrior они бы и вовсе уперли за решетку. Из игры мог получиться настоящий хит, но ее сгубил скромный геймплей. Интересные находки (например, захват турелей) остались незамеченными и через несколько лет их использовали другие компании в более успешных проектах.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

После выпуска Duke Nukem 3D разработчики занялись самокопированием.

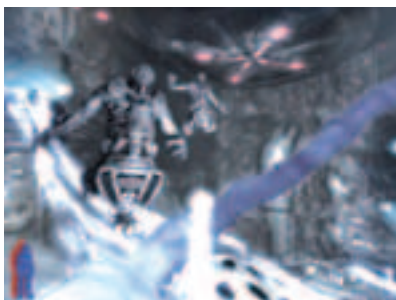
СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Игра шокирует обилием кровавых сцен. Ценители зрелищных драк, не проходите мимо.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Redneck Rampage вышел на несколько месяцев раньше и оказался лучше творения 3D Realms.

PREY



ДАТА ВЫХОДА:

11 июля 2006 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Human Head Studios/2K Games

Prey эксплуатирует идеи многих великих FPS 90-х годов прошлого столетия, но влияние Duke Nukem 3D в ней чувствуется больше всего. Что неудивительно – спецы из 3D Realms курировали разработку проекта. Сотрудники **Human Head Studios** воспользовались их рецептом: вид «из глаз», харизматичный главный герой, много необычных уровней и, конечно же, истребление напавших на нашу планету злобных инопланетян. Вроде бы все атрибуты хорошего шутера на месте: приятная графика, разнообразный зоопарк монстров, крутой герой, неплохой дизайн уровней. Однообразную беготню по коридорам облагородила оригинальная задумка с гравитацией – время от времени мы можем перемещаться не только по полу, но и по стенам и даже потолкам... Но игре не хватает юмора. Все происходящее на экране всего лишь отдает каким-то сумасшествием. Нет, в безумии нет ничего плохого, только оно должно развлекать, а не напрягать. Duke Nukem 3D и **Redneck Rampage** проходить было весело, Prey же часто вызывает раздражение. Отделение души от тела (в бесте-

лесном состоянии решается часть головоломок), переработка людей в питательную биомассу для главной инопланетной твари, маленькие мертвые девочки, словно прибежавшие в Prey из «Звонка», лук, стреляющий «ментальной энергией» – все это – лишь сборник плохо сочетаемых штампов из других игр.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Тот же «Дюк», только более мрачный и совсем не смешной. СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

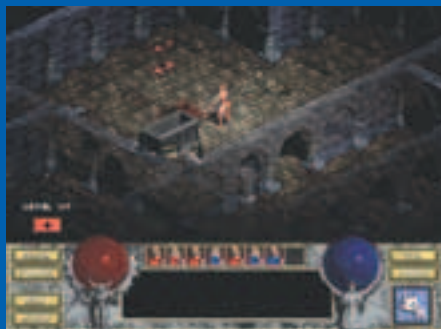
Если ты еще не знаком с одним из главных долгожителей, у тебя есть подходящий повод наверстать упущенное.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Концепция «Дюка» на месте, вот только играть уже не так весело и интересно.



DIABLO



ЖАНР:

Action/Role-Playing Game

ДАТА ВЫХОДА:

2 января 1997 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Blizzard North/Blizzard Entertainment

В начале 1997 года *Diablo* (да-да, именно в это время состоялся релиз, а не в конце 1996, как многие ошибочно полагают) произвела маленькую революцию в игровой индустрии. Можно сколько угодно хулить творение ныне покойной **Blizzard North** за «тупой и однообразный геймплей», говорить, что после его выхода жанр стал деградировать, но факт остается фактом – «Дьябла» популяризировала очень развитое нынче направление – action/RPG (а не hack'n'slash!). До ее выхода рынок компьютерных развлечений был переполнен однотипными клонами *Might & Magic* и *Wizardry* – трехмерными и псевдо-трехмерными (игры с дискретным движком – герои просто передвигались от одного экрана к другому) ролевками от первого лица. По большей части они были страшненькими, скучными и отличались весьма неудобным интерфейсом. В те годы жанр переживал не лучшие времена...

«Дьябла» подоспела как нельзя кстати: красивая, динамичная, понятная – она была на ура принята профильной прессой и геймерами. А какая там была музыка, какой стиль!.. Немаловажную роль в успехе *Diablo* сыграл мультиплеер, поддерживающий самые популярные сетевые протоколы тех лет.

СУММАРНЫЙ ТИРАЖ:

2.3 млн.

В ЧЕМ ПРИЧИНА УСПЕХА?

Незатейливый и в то же время очень увлекательный геймплей, хороший сетевой режим, отличная графика и звук, а самое главное – игра проста в освоении.

БУДУТ ЛИ ЕЩЕ КЛОНЫ?

Однозначно, ведь action/RPG – популярный ныне жанр, и *Diablo* – его прародитель. Два-три клона в год будут стабильно появляться.

NOX



ДАТА ВЫХОДА:

16 февраля 2000 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Westwood Studios/Electronic Arts

Разработчики *Nox* увидели не только главные плюсы, но и главные минусы своего конкурента, а именно: слабенький сюжет, однообразие игрового мира и низкую интерактивность. История «Нокс» тривиальна, но все же на порядок лучше, чем в *Diablo*. По ходу ее развития герой наведывался и в города, и в подземелья, и просто по лесу прогуливался; большинство предметов на карте можно было подвинуть, сжечь или сломать; каждый уровень обладал своим особенным, непередаваемым стилем благодаря мастерской работе дизайнеров и художников. Персонажи игры получились очень обаятельными, особенно главная злодейка Гекуба – она была настолько сексуальна, что некоторые профильные издания признали ее лучшей компьютерной героиней 2000 года. Одним словом, *Nox* переняла у *Diablo* самое лучшее.

ЛУЧШИЙ
КЛОН

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Nox как-то не хочется называть «клоном». Эта игра не столько копирует, сколько удачно развивает лучшие идеи *Diablo*.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Бесспорно. Однако, если ты хардкорный RPG'шник «старой школы», *Nox* покажется тебе слишком простой.

ПОЧЕМУ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Обычно создатели клонов полностью копируют концепцию игры-оригинала. *Westwood* «позаимствовала» только удачные идеи, да и то серьезно их доработала.

DIVINE DIVINITY



ДАТА ВЫХОДА:

19 сентября 2002 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Larian Studios/CDV Software

В 2002 году бельгийская студия **Larian** потчевала геймеров сборной солянкой из элементов *Diablo*, *Baldur's Gate*, последних частей *Ultima* и даже *Arcanum*. Блюдо получилось весьма вкусным, особенно оно понравилось тем поклонникам RPG, которые в первую очередь ценят в играх сюжет и нелинейность. Сам геймплей был подсмотрен в первой «Дьябле», разве что система навыков получилась куда сложнее и обширнее (но, признаемся, больше половины умений на поверку оказывались абсолютно ненужными). «Ди-Ди» можно смело назвать самым «интеллектуальным» клоном *Diablo*, ведь здесь игроку приходилось ломать голову не над распределением полученных скилл-поинтов, а искать оптимальные способы решения квестов и вникать в детективные истории.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

В плане геймплея – та же самая *Diablo*, а вот размахом, сюжетом и антуражем «Ди-Ди» походит на *Baldur's Gate* или даже *Arcanum*.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Да, особенно если ты соскучился по нелинейным историям эпического размаха и классным диалогам.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Поголовье монстров в *Divine Divinity* напоминает о кровавой аркаде *Crimsonland*. Уже к середине прохождения можно просто-напросто устать от беспрестанного «закликивания» врагов.

физикой и запоминающимися монстрами, позаимствованными из древнегреческой и восточной мифологии.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Самый прилежный клон *Diablo* – минимум изменений в игровой механике, максимум современных технологических новшеств!

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Современная *Diablo*, но в других декорациях.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Красиво, современно, но особо не цепляет и не увлекает...

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Красивая и масштабная *Diablo* образца 2004 года, которую портят некоторые бездарно реализованные возможности.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

В свое время *Sacred* привлекала гигантским игровым миром и симпатичной графикой. Сейчас же ее можно рекомендовать лишь самым ярким фанатам action/RPG.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Посредственная реализация «оригинальных» идей, дурной сюжет и чрезмерно затянутое прохождение сделали свое черное дело.

TITAN QUEST

**ДАТА ВЫХОДА:**

26 июня 2006 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Iron Lore Entertainment/THQ

Первая мысль, приходящая в голову при знакомстве с *Titan Quest*, – «ба, да это скорее клон *Sacred*, а не *Diablo*!». Но если разобраться, эти игры роднит лишь красочная графика да необъятных размеров карты. Во всем остальном творение **Iron Lore** – это «Диабло (номер два), модифицированная и улучшенная». В TQ нет интригующей истории или каких-то собственных фишек, серьезно преображающих стандартный D-геймплей, зато она может похвастаться великолепной картинкой (лучшей в жанре action/RPG), достоверной

SACRED

**ДАТА ВЫХОДА:**

23 марта 2004 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Ascaron Entertainment/Encore Software

Если герою *Diablo* пришлось довольствоваться всего лишь одним многоуровневым подземельем, то перед protagonистом немецкого «диабло-киллера» открывался воистину огромный и живописный мир. Жаль, что масштабность и классная графика – единственные преимущества

Ascaron в борьбе с детищем **Blizzard**. Все остальное было либо на уровне конкурента, либо хуже. Формула *Sacred*: «70% заимствованного, 30% – более-менее свежих, но не слишком удачных



DOOM



ЖАНР:

First-Person Shooter

ДАТА ВЫХОДА:

10 декабря 1993 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

id Software

Если *Diablo* как следует встряхнула жанр RPG, то выход *Doom* был сродни землетрясению для всей индустрии электронных развлечений. Вспоминая о лучшей игре на PC (таковым легендарное творение **id Software** считает не только автор этих строк, но и множество других авторитетных журналистов), принято восторженно цокать языком и рассуждать о влиянии «Дума» на жанр FPS. Безусловно, в те времена почти все разработчики экшенов от первого лица творили с оглядкой на *Doom*. Его популярность была так высока, что в интернете с 1994 по 1998 год словосочетание “doom clone” употреблялось чаще, чем “first-person shooter”. Некоторые виды «думовского» оружия – пистолет, дробовик и ракетница – стали эталонным арсеналом для всех остальных шутеров. Но главная заслуга *Doom* даже не в этом. Тринадцать с половиной лет PC-проекты в техническом плане сильно проигрывали приставочным, однако детище Кармака и компании перевернуло представление о компьютере как об игровой платформе, доказав, что и на персональных компьютерах могут выходить хиты мирового уровня. Кроме того, отличный сетевой режим (*Doom* стал основоположником deathmatch) подстегнул развитие мультиплеерных технологий.

СУММАРНЫЙ ТИРАЖ:

1.5 млн., порядка 15 млн. человек играли в бесплатную shareware-версию.

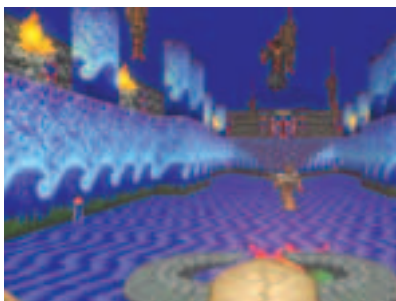
В ЧЕМ ПРИЧИНА УСПЕХА?

Революционная графика и дизайн, первый в истории deathmatch, потрясающий драйв.

БУДУТ ЛИ ЕЩЕ КЛОНЫ?

Вероятно. Классические shoot 'em up-шутеры все еще пользуются немалым спросом.

HERETIC



ДАТА ВЫХОДА:

23 декабря 1994 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛИ:

Raven Software/id Software/GT Interactive

Лучшего словосочетания, чем «фэнтезийный *Doom*», для описания *Heretic* и не придумаешь. Это и не удивительно, ведь проект **Raven Software** создавался на движке от **id**. Конечно, без кое-каких отличий в механике не обошлось. Так, в «Еретике» появилась возможность переносить и использовать некоторые предметы, а также смотреть вверх и вниз (в *Doom* герой глядел в центр экрана).

Слегка изменился и геймплей.

Если отстрел зомби и демонов в «Думе»

у опытных игроков превращался в скоростную пальбу по движущимся мишеням, то в *Heretic* действовать столь же быстро уже мало кому удавалось. Тамашные монстры по силе превосходили собратьев с космической базы. И все же перед нами был «тот самый Дум», со всеми его многочисленными плюсами и совсем незначительными минусами.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Копия *Doom*, которая переносит нас с космической базы в мрачное фэнтези.

ЛУЧШИЙ КЛОН

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Если ты гордо называешь себя «думером», но в свое время по какой-то причине пропустил «Еретика», флаг тебе (точнее Hellstaff) в руки. Классика не стареет.

ПОЧЕМУ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Отличный шутер, который вышел существенно раньше остальных *Doom*-клонов. Тогда спрос на подобные проекты был необычайно высок, и *Heretic* бил, что называется, в цель.

SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER



ДАТА ВЫХОДА:

21 марта 2001 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Croteam/Gathering of Developers

К 2001 году геймерская братия изголодалась по лихим шутерам. С конца 90-х в экшенах появлялось все больше тактических элементов, они становились все более замороченными и серьезными. А народ, как говорится, жаждал зрелищ. И чтоб кровищи побольше, и монстры толпами валили. Хорваты из **Croteam** чутко уловили настроение общественности и выдали самую «мясную» и безбашенную стрелялку из когда-либо созданных. Превосходная графика, бешеные скорости, десять монстров на один квадратный метр уровня – что еще нужно для счастья поклонникам шутеров?

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

«Серьезный Сэм» напоминал *Doom* лишь концепцией, однако уже одного этого было достаточно, чтобы в начале нового столетия привлечь внимание заскучавших «думеров».

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Даже если ты не фанат шутеров, хотя бы попробуй. Потому что *Serious Sam* – это очень весело и динамично.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Разработчики явно переборщили с количеством монстров. Хотя кому-то это, наоборот, нравилось.

пуль в стенах... Однако местами занудный геймплей и примитивный дизайн уровней так и не позволили *RotT* повторить успех своего главного конкурента.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Практически тот же *Doom*, только вместо inferнальной нечисти и мертвяков мы вырезали обезумевших культивистов.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Играть в *RotT* не особо интересно, а вот для общего развития посмотреть стоит.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Ску-у-учный дизайн уровней перечеркивал почти все достоинства *RotT*.

а в боях приходилось сочетать магию и оружие... Все это, конечно, здорово, но зубодробильная сложность не позволяла многим геймерам пройти игру дальше второго уровня.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Похож не столько на *Doom*, сколько на *Heretic*.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Только любителям мрачной фэнтези и запредельной сложности.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Когда рядовой геймер не может пройти игру дальше второго уровня без читов – это уже явный перебор.

RISE OF THE TRIAD

**ДАТА ВЫХОДА:**

21 декабря 1994 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Apogee Software/Apogee Software

Rise of the Triad был ответом Apogee на *Doom*. Сложно поверить, что эта довольно симпатичная (для своего времени, разумеется) игра создана на модифицированном движке *Wolfenstein 3D*, ведь графика самого «Вольфа» не шла ни в какое сравнение с «думовскими» красотоми. «Апогеевцы» воплотили в жизнь мириады задумок, которые впоследствии были «подхвачены» той же id Software и *3D Realms*: динамическое освещение, панорамное небо, эффект тумана, комплексные объекты, дыры от

HEXEN: BEYOND HERETIC

**ДАТА ВЫХОДА:**

30 декабря 1995 года

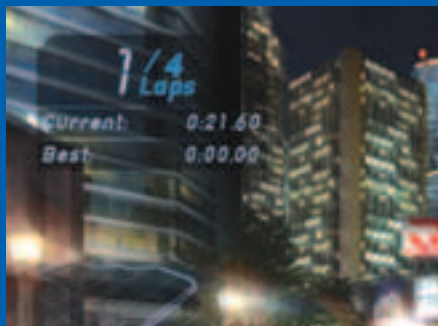
РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛИ:

Raven Software/id Software/GT Interactive

Действие *Hexen: Beyond Heretic* разворачивалось в той же вселенной, что и в *Heretic*, однако эта игра не являлась прямым продолжением «Еретика» (его полноценным сиквелом стал *Heretic II*, вышедший в 1998). Движок *Doom* снова похорошел: появились по-настоящему большие уровни, мерцающий свет, герой научился прыгать. Геймплей стал более «тактическим»: на выбор предлагались три разных персонажа (воин, клерик, маг),



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



ЖАНР:

Racing

ДАТА ВЫХОДА:

17 ноября 2003 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

EA Black Box/Electronic Arts

Дорогущие тачки, эффектные красотики и полицейские патрули на дорогах были неотъемлемыми атрибутами большинства частей **Need for Speed**. Но после не очень успешной **Porsche Unleashed** и провальной **Hot Pursuit 2** боссы EA решили кардинальным образом сменить концепцию теряющего популярность сериала. Ставка была сделана на стритрейсинг: гонщики из пригородов перебрались на улицы ночного мегаполиса, тачки категории «от \$100.000» уступили место более дешевым экземплярам типа Mitsubishi Eclipse, Peugeot 206 и Honda Civic, а копы покинули свои посты и отправились на заслуженный отдых – вплоть до релиза **NFS: Most Wanted**. Главными особенностями **Underground** стали система тюнинга авто, а также новые режимы игры – Drift и Drag. Немалую роль в успехе проекта сыграл отличный мультиплеер. Маркетологи EA не прогадали, и конец 2003 года ознаменовался триумфальным возрождением серии. Седьмая часть Need for Speed была отлично воспринята и прессой, и геймерами.

СУММАРНЫЙ ТИРАЖ:

6 миллионов копий (версии для PC, PS2, Xbox, GameCube и GB).

В ЧЕМ ПРИЧИНА УСПЕХА?

Стритрейсинг, тюнинг, безудержный драйв и отменная, насыщенная красивейшими спецэффектами графика пришлись по вкусу геймерам.

БУДУТ ЛИ ЕЩЕ КЛОНЫ?

А ты сомневаешься? Пока EA верна традиции «каждый год – по новой части NFS», выход клонов просто неизбежен.

JUICED



ДАТА ВЫХОДА:

13 июня 2005 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Juice Games/THQ

Судьба у **Juiced** была не из легких: проект пережил банкротство издателя (от разорившейся **Acclaim** игра перешла к **THQ**), а ее релиз дважды переносился, причем оба раза на существенный срок. **Juiced** считается единственным удачным последователем **Underground** – во всяком случае, на нашей любимой платформе (у консолищиков есть еще и серия **Midnight Club**). Клон по

всем параметрам смахивает на оригинал: похожие режимы игры, тюнингованные лицензированные автомобили, высокие ставки... Но стоит поучаствовать в нескольких заездах, как тут же обнаружится несколько серьезных отличий. **Juiced** не боится дневного света, поведение автомобилей куда более реалистично, чем у **NFS**-овских «коробок на колесах», присутствует неплохая система повреждений (разработчикам было очень непросто выпросить соответствующее разрешение у производителей авто). У этой игры были все шансы стать не просто качественным клоном, но достойным соперником оригинала. Увы, не срослось – проекту не хватает гламура и лоска, ко-

торые присущи последним частям **Need for Speed**. А ведь как показывает практика, многие геймеры падки на такие вещи. Помимо всего прочего искусственный интеллект в **Juiced** совсем плох. Компьютерные оппоненты допускают такие чудовищные ошибки, что играть становится слишком легко, и, как следствие, практически не интересно.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

В игре есть практически все, за что мы полюбили **Underground**. Но вот беда – ей катастрофически не хватает зрелищности.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Это единственный клон **NFS: Underground**, на который совсем не жалко потратить недельку-другую.

ПОЧЕМУ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Разработчики **Juiced** не только удачно скопировали идеи **Underground**, но и добавили в свою игру уникальные особенности – например, качественную модель повреждений.

ЛУЧШИЙ
КЛОН



STREET RACING SYNDICATE

ДАТА ВЫХОДА:

11 января 2005 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Eutechnyx/Namco Hometek

«Стритрейсинг для тинейджеров». Это определение точнее всего характеризует **Street Racing Syndicate** – неплохой, но вторич-

ный и местами недоработанный клон **Underground**. Как метко подметили отечественные и западные критики, на видеоролики с полуголыми моделями, коих в игре немало, позарятся разве что подростки, истекающие слюной по сексапильным девицам. В SRS надо не только зарабатывать деньги, но и добиваться «уважения» влиятельных красоток, выигрывая не особо сложные заезды. Победил? Смотри новое видео с танцующей девахой. Гвоздь программы – не молодая уже модель **Брук Берк** (Brooke Burke), подарившая свой голос Рейчил из **Need for Speed: Underground 2**. Еще одна отличительная черта игры, которую так расхваливали пиарщики, – система повреждений. На деле она оказалась не такой уж и продвинутой. Да, стекла и фары трескаются, кузов мнется, однако все это влияет лишь на внешний вид авто, хотя в той же **Juiced** «поцелуй» с ограждением сказывался на ходовых характеристиках машины. Режимы игры, что вполне логично, скопированы с «андерграундовских», вот только не особо удачно – все портят мелкие недочеты. Скажем, командные заезды можно проходить сколь угодно раз, получая за это призовые очки. В целом, SRS уступает Underground как в плане графики, так и в интересности, однако играть в нее можно. Другой вопрос – нужно ли?

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Тот же Underground, но не столь качественный. Зато полуголых моделей здесь намного больше. СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Если в гоночных играх тебя больше прельщает не толковый геймплей, а красивые девчонки, то имеет смысл...

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

С Juiced этому проекту тягаться не под силу, хотя сам по себе он – один из лучших NFS-клонов.

АДРЕНАЛИН. ЭКСТРИМ-ШОУ



ДАТА ВЫХОДА:

21 октября 2005 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Gaijin Entertainment/1C

«Адреналин» – это навороченные тачки (правда, вымышленные), привлекательные девчонки, бешеные скорости и сумасшедшие трассы, богатые на трамплины и крутые повороты. Машины выделывают невероятные кульбиты на многометровой высоте, после чего без проблем приземляются на все четыре колеса и продолжают мчаться по Ночной Украине, Авианосцу или, например, Средневековому Городу (так называются в игре треки).

В **Underground** и **Street Racing Syndicate** моделям отведена скромная роль симпатичных декораций, тогда как в «Экстрим-шоу» они являются непосредственными участниками состязаний. Да-да, гончиками, точнее, гонщицами. Подход, конечно, спорный (особенно если брать в расчет кичевый стиль большинства здешних фемин, который больше уместен в публичных

домах, а не на стритрейсерских заездах), но что-то в этом определенно есть. Действие сопровождается бодрой музыкой от известных отечественных групп и комментариями Бачинского и Стиллавина. Задорно, красочно, динамично – спору нет. Но назойливая реклама, бедноватая графика, куций список игровых режимов и легкость прохождения отодвинули «Адреналин» на третье место в нашем хит-параде.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Некоторые особенности NFS сразу бросаются в глаза (стильные машины, красотки), но геймплей в «Адреналине» совсем другой. СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

В принципе, да. Несмотря на изъяны, это лучшая отечественная гонка!

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Juiced и SRS больше смахивают на Underground, тогда как «Адреналин» скорее похож на «Трекманию». Хотя это не так уж и плохо!



THE SIMS



ЖАНР:

Life Sim

ДАТА ВЫХОДА:

4 февраля 2000 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Maxis/Electronic Arts

Идея создать игру, в которой можно было бы выращивать маленьких компьютерных человечков, пришла в голову гениальному дизайнеру **Уиллу Райту** (Will Wright) еще в далеком 1991 году. По слухам, на эту мысль его подтолкнул переезд в новый дом. Но только в 1995-м он смог воплотить ее в жизнь – когда существенно возросли вычислительные возможности компьютеров.

Триумф **The Sims** стал самым громким событием на рынке виртуальных развлечений 2000 года. Даже боссы **Electronic Arts** не думали, что проект, казавшийся им чересчур замороженным, сорвет банк. Некоторые топ-менеджеры EA вовсе полагали, что «симсы» окажутся провальными.

А к 2002 году **The Sims** была признана самой продаваемой игрой в истории человечества (на тот момент разошлось 6.3 миллиона копий), переплюнув **Myst**, которой принадлежал предыдущий рекорд. Рецепт успеха от Райта – максимум возможных действий, минимум кнопок. Его творение было настолько просто в освоении, что к нему потянулись даже люди, ранее компьютерными играми не увлекавшиеся. В основном девочки и домохозяйки (по данным EA, более половины покупателей **This Sims** – представительницы слабого пола).

СУММАРНЫЙ ТИРАЖ:

30 миллионов копий.

В ЧЕМ ПРИЧИНА УСПЕХА?

Нанчиг «симса» не сложнее, чем ухаживать за зверьком из тамагочи. Зато намного интереснее.

БУДУТ ЛИ ЕЩЕ КЛОНЫ?

Да, особенно в ближайшие год-два. Во вторую часть уже все наигрались, а третья выйдет не раньше 2009-го. При таком «безрыбье» симоводы будут рады любым похожим проектам.

7 SINS



ДАТА ВЫХОДА:

18 мая 2005 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Monte Cristo/Digital Jesters

Как и в **Singles**, в **7 Sins** есть конкретная цель. Точнее, цели, ведь игра разделена на миссии. Как правило, необходимо затащить ту или иную дамочку к себе в постель. Понятное дело, «объект» придется всячески охмурять. Однако обсуждать сутки напролет волнующие собеседницу темы не выйдет, поскольку каждая мадам чем-то досаждаст герою: возбуждает, пугает, раздражает. Если ее вовремя не остановить, альтер-эго хватит нервный срыв, и задание придется начинать заново.

«Выпускать пар» можно множеством способов: рвать одежду на манекенах в витрине магазина, проводить время за игровыми автоматами, справлять нужду в питьевую воду начальника... Многие подобные шалости выполнены в виде мини-забав.

7 Sins наделена неплохим юмором: персонажи необычайно комичны, но еще смешнее ситуации, в которых они оказываются. Например, среди посетителей садомазохистского клуба встретится глава Лиги Добродетели, а одна из возлюбленных нашего героя окажется мужчиной. Правда, об этом он узнает слишком поздно...

ЛУЧШИЙ
КЛОН

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Невнятное бормотание персонажей, необходимость удовлетворять потребности героя и мультяшный стиль – вот главные «точки соприкосновения» **The Sims** и **7 Sins**.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Глянь на досуге – много времени все равно не займет. Скорее всего, эта игра не раз заставит тебя улыбнуться.

ПОЧЕМУ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Забавный и довольно самобытный проект.

SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE!



ДАТА ВЫХОДА:

2 апреля 2004 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Rotobee/Deep Silver

В **The Sims** были раскрыты почти все темы человеческих взаимоотношений, кроме одной, но очень существенной – секса. Фактически в **The Sims** он есть, только представлен весьма схематично. Оно и понятно – зачем из-за откровенных сцен лишать себя значительной части потенциальных покупателей, если и так игра будет отлично продаваться. Ведь уже за показ генталит в Европе и США положен максимальный рейтинг – “Adults Only” (18+). Но кому-то ведь не терпится увидеть копошение кучки пикселей (или полигонов) по ту сторону экрана...

Rotobee сделала своеобразный эротический клон, в котором интимные отношения героев поставлены во главу угла. Есть большая квартира и двенадцать различных персонажей, однако лишь двое из них отправятся жить под одной крышей. Возможны любые варианты: мужчина и женщина, женщина и женщина и... Ну, ты понял. Конечная цель – свести парочку в постели, после чего наступит счастливый финал. Такой подход сильно отличает **Singles** от **The Sims**, ведь последняя не заканчивалась никогда.

Кувыркация наших подопечных показаны, что называется, «без купюр» – никаких тебе одеял или пиксельной мозаики. Процесс выглядит очень естественно во многом благодаря шикарной графике, которая даже сейчас, спустя три года, смотрится будь здоров! Во всем остальном клон сильно уступает оригиналу: мозгами здешние болванчики не вышли, игровой мир ограничен стенами квартиры, да и занятий намного меньше, нежели в **The Sims**.

Критики на чем свет стоит хаяли **Singles**: мол, свежих идей – ноль, геймплей однообразен. По большому счету, они были правы. Но со своей задачей **Rotobee** справилась – неприкрытые сексуальные сцены привлекли внимание многих любителей виртуальной «клубнички», проголосовавших за **Singles** рублем (долларом, евро, йеной – нужное подчеркнуть). В итоге игра разошлась очень неплохим тиражом.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

The Sims, облегченная и урезанная. Зато с неприкрытыми сексуальными сценами.

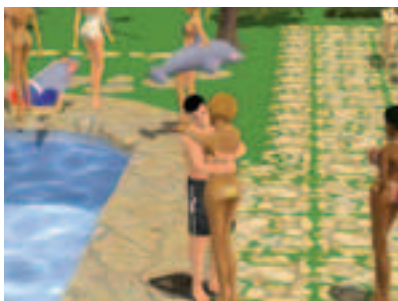
СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Только если интересуешься виртуальной эротикой.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Singles далека от идеала. Она во всем подражает оригиналу и проходит за пару дней.

PLAYBOY: THE MANSION



ДАТА ВЫХОДА:

25 января 2005 года

РАЗРАБОТЧИКИ/ИЗДАТЕЛЬ:

Cyberlore Studios и Groove Games/
ARUSH Entertainment

Герой в **Playboy: The Mansion**

всего один – **Хью Хефнер** (Hugh Hefner), глава империи **Playboy**. Кроме него

по особняку разгуливают множество других персонажей: журналисты, фотографы, и, конечно же, модели.

Наша задача – вовремя раздавать им задания по подготовке очередного выпуска журнала. Кое-что приходится делать самому, например, обложку: выбираем понравившуюся девушку, место и время съемки... Режим «истории» подкинет не один десяток забавных ситуаций (некоторые из которых, если верить сценаристам, действительно приключались с Хефнером), благодаря которым игра кажется всамделишным симулято-

ром жизни пусть и всего одного человека...

Playboy – довольно любопытная смесь жанров **life sim** и **manager**, только вот приедается она довольно скоро.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Очень похож, хотя задачи в **The Sims** и **Playboy** совершенно разные.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Только если хочешь в общих чертах узнать, как делаются журналы.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Страшненькая графика портит все удовольствие. Когда разглядываешь угловатые модели, слезы на глаза наворачиваются.



FALLOUT: A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME



ЖАНР:

Role-Playing Game

ДАТА ВЫХОДА:

Сентябрь 1997 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Interplay Productions

Мир будущего, по версии **Interplay**, обречен: Землю сотрясет ядерная война, подавляющая часть человечества вымрет, а оставшиеся в живых будут влачить жалкое существование. Но все может быть еще хуже – например, если супермутанты захватят города людей или же в одном из подземных убежищ сломается особый чип...

Мы управляем героем, который и нужную деталь отыщет, и пыл мутантов охладит, и совершит еще десятки хороших или плохих поступков на просторах постапокалиптической Калифорнии.

Fallout существенно опередил свое время, и это негативно сказалось на успехе проекта – тогда, в 1997, подавляющее большинство RPG использовали классический фэнтезийный сеттинг и были достаточно просты в освоении. На их фоне «Фол» с его закрученным сюжетом про переживший ядерную войну мир да уникальной ролевой системой S.P.E.C.I.A.L. и множеством геймплейных нюансов казался игрой из другой галактики. Но, как и некоторые другие непризнанные на Западе проекты, Fallout здорово прославился среди россиян. Правда, Interplay это не помогло – в конце 90-х наши соотечественники покупали «пиратки».

СУММАРНЫЙ ТИРАЖ:

200 тыс. копий

В ЧЕМ ПРИЧИНА УСПЕХА?

Успеха как такового и не было – Fallout едва окупилась. Но в узких кругах игра стала культовой.

БУДУТ ЛИ ЕЩЕ КЛОНЫ?

Да. Год от года поклонников у игры все больше, и они давно хотят увидеть что-нибудь в духе Fallout.

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA



ДАТА ВЫХОДА:

24 августа 2001 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Troika Games/Sierra Studios

А что будет, если воссоздать **Fallout** в стимпанк-сеттинге? Не пытайтесь ответить на этот вопрос, просто поиграйте в **Arcanum** – дебютный проект компании **Troika Games**, костяк которой составляли выходцы из

Interplay, ответственные за самый первый «Фол».

Разработчики создали великолепную фэнтезийную вселенную, где магия и технология противостоят друг дружке. В ней соседствуют кремниевые мушкеты и древние заклинания, промышленные города людей и лесные поселения эльфов, сторонники индустриализации и приверженцы волшебства...

Когда проходишь Arcanum, тебя постоянно преследует чувство дежавю: измененная, но все равно хорошо узнаваемая система S.P.E.C.I.A.L., гигантский игровой мир с полной свободой передвижения, занятые диалоги и яркие персонажи – все это напоминает о Fallout, что, несомненно, пора-

дует любого ролевика со стажем. Но в отличие от «Фола», в Arcanum почти нет черного юмора (зато есть обычный, правда, встречается он не так часто, как хотелось бы; чего только стоит зажиточный гном Гилберт Бейтс). А сюжетная линия Arcanum будет даже посильнее фоллаутовской. По сравнению с ней истории из тех же **Oblivion** или **Gothic 3** покажутся глупенькими сказками «для самых маленьких».

Главное, с чем тут нужно свыкнуться – так это со слабоватой графикой и необходимостью постоянно думать. Разгадывать таинственные убийства, искать предателей, вникать в перипетии сложных судеб. Что ни квест – то предоставление выбора. Именно такой и должна быть хорошая ролевая игра, где геймер не мчит по рельсам сюжета (как, например, в **Fable**), а сам определяет свой путь. Быть добрым или злым, циничным или фанатично преданным какой-либо идее, изучать магию или конструировать хитроумные механизмы... Конечно, о полной свободе речи не идет, однако существенная часть заданий (коих всего – не одна сотня) имеет как минимум два способа решения (некоторые даже по пять).

Не покривлю душой, если назову Arcanum самой интеллектуальной RPG из всех, что мне приходилось видеть в жизни.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Игровая механика почти точно скопирована с Fallout, однако Arcanum не просто клон, а настоящий идейный наследник! СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

На одну из лучших RPG с мире? Еще бы! Срочно беги в ближайший магазин.

ПОЧЕМУ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Потрясающая игра от создателей Fallout. Эти люди веников не вяжут, и Arcanum – отличное тому подтверждение. Обидно, что Troika Games распалась.

ЛУЧШИЙ
КЛОН

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA



ДАТА ВЫХОДА:
Январь 2005 года
РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:
Silver Style Entertainment

The Fall по праву можно называть мини-*Fallout*’ом. Чувствуется, что немцы из **Silver Style Entertainment** искренне хотели продолжить дело **Interplay** и прилагали к этому все усилия, однако нехватка времени и денег пагубно отразилась на конечном результате. Мир *The Fall* очень компактен, а прохождение сюжетной линии вряд ли займет больше 15–20 часов. Зато, как и в *Fallout*, здесь есть немало харизматичных персонажей и нелинейных квестов. Но больше всего этот клон подкупает диким, пустынным, безрадостным миром, который и вправду доживает свои последние деньки. Однако радость ностальгии способны испортить тонны ошибок, неоптимизированный движок и повествование, которое поначалу развивается довольно бодро, а ближе к финалу скатывается к надоедливому клише и штампам.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Единственный клон *Fallout*, столь на него похожий.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Да. Только покупай официальную русскую версию – она уже пропатчена.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Игре не хватает размаха. Был бы у **Silver Style** богатый издатель – глядишь, со стапелей сошла бы RPG уровня *Fallout*.

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ



ДАТА ВЫХОДА:
3 ноября 2006 года
РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ: 1C

До недавнего времени в нашей стране было всего два RPG-долгостроя – «**Всеслав Чародей**» да «**Санитары Подземелий**». И если первая уже несколько лет не подает признаков жизни и вряд ли вообще когда-нибудь увидит свет, то вторая в кои-то веки осчастливила своим появлением многих ценителей творчества **Дмитрия "Goblin" Пучкова**. Юмор Гоблина – вещь, скажем прямо, на любителя, и хорошо, что не только им одним «Санитары» привлекают покупателей. Разветвленный сюжет в пределах небольшого, но хорошо проработанного мира, динамичные сражения, колоритные NPC и «культура» криминального мира, столь близкая многим нашим соотечественникам, – вот основные слагаемые успеха

игры. О *Fallout* здесь напоминает лишь ролевая система да дизайн и стилистика некоторых зон, ведь в «Санитарах» рассказывается про планету-тюрьму из будущего. Тем не менее даже этого было достаточно, чтобы российские геймеры окрестили проект Гоблина «русским *Fallout*».

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

«Санитары Подземелий» – лишь дальний родственник *Fallout*, но это не умаляет его достоинств.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Скорее да, чем нет. Лучшая российская RPG, как-никак.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

С *Arcanum* эта игра находится в разных весовых категориях, а *The Fall* куда ближе к первоисточнику.



AGE OF EMPIRES



ЖАНР:

Real-Time Strategy

ДАТА ВЫХОДА:

26 октября 1997 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Ensemble Studios/Microsoft

Десять лет назад в жанре RTS наблюдалось засилье проектов, использующих фэнтезийные или научно-фантастические сеттинги. Боссы тогда еще молодой компании **Ensemble Studios** (образована в 1995 году) это отлично понимали и создали более понятную для рядового геймера концепцию. Мудрая и перспективная идея принесла свои плоды.

Age of Empires получилась такой, какой ее задумывали – простой псевдоисторической RTS, которая сразу же после релиза заняла верхние строчки рейтингов продаж и несколько месяцев подряд находилась в пятерке самых продаваемых игр для PC.

Ее успех был обусловлен не только броским визуальным рядом, но и отличным содержанием. Одни игроки старались опередить конкурентов и первыми перейти в следующую эпоху, а затем построить Чудо Света, другие рассчитывали на быструю победу. Словом, каждый выбирал тактику по душе – планомерного развития, или «раша».

В дальнейшем многие студии делали RTS по примеру Ensemble, только мало кому удавалось хотя бы приблизиться к ее уровню. Например, период с конца 90-х по начало 2000-х годов навсегда запомнился поклонникам стратегий, как «эпоха отварти-тельных клонов AoE».

СУММАРНЫЙ ТИРАЖ:

1.5 миллионов копий

В ЧЕМ ПРИЧИНА УСПЕХА?

Достоверный сеттинг, интуитивный интерфейс, продуманный режим сетевой игры обеспечили **Age of Empires** бешеный успех.

БУДУТ ЛИ ЕЩЕ КЛОНЫ?

Год от года их будет все меньше.

Публика стала капризнее, геймплей десятилетней давности сейчас мало кому интересен.

RISE OF NATIONS



ДАТА ВЫХОДА:

20 мая 2003 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Big Huge Games/Microsoft

Можно ли превратить **Civilization** в RTS? Такая идея кажется безумной, однако сотрудников **Big Huge Games** она ничуть не смущала. Более того, им удалось грамотно воплотить ее в жизнь, совместив **Age of Empires** и «Циву». Успех обеспечил лидера проекта – им стал **Брайан Рейнольдс** (Braian Reynolds), корпеевший в начале-середине 90-х над дизайном **Civilization II**.

По сути, перед нами старая добрая «Эпоха Империй», только более замороченная.

В игре есть такие понятия, как глобальная карта, территория влияния, города (именно города, которые можно

строить и захватывать, а не абстрактные «базы»). Рас – целых восемнадцать штук, причем у каждой есть какие-то уникальные юниты. Ресурсов и вовсе шесть типов, что далеко не мало по меркам RTS.

Что самое удивительное – несмотря на более сложный геймплей, RoN освоить немногим труднее, чем «Эпоху Империй».

Одна из главных проблем AoE и ее клонов – слабый сюжет –

была решена неоригинальным, но все же действенным способом. История в игре просто-напросто отсутствует, хотя это в любом случае лучше, чем вникать в псевдоисторический или фантастический бред (речь об **Empire Earth** и **Paraworld** соответственно).

Но главное, что в **Rise of Nations**, как и в **Empire Earth**, мы можем проследить все основные этапы развития человечества и даже заглянуть в ближайшее будущее. В связи с этим списки юнитов и исследований просто огромны.

Запускать RoN по сети – одно удовольствие, особенно после многодневных партий в **Civilization**. Конечно, и тут игра может продолжаться довольно долго (поскольку ресурсы бесконечны – исчерпать тот или иной источник сырья просто невозможно), но только при том раскладе, что ни один из соревнующихся геймеров не знаком с «рашем». В 2003 профильные журналы удостоили RoN множества наград, да и геймерам она явно понравилась – об этом говорят внушительные продажи. Жаль только, что сиквел игры, **Rise of Legends**, оказался на голову ниже своего предшественника. Непонятно, почему разработчики ударились в стимпанк, и вместо того чтобы развивать успешные идеи своего предыдущего творения, выдали ничем не примечательный клон **Age of Empires**.

ЛУЧШИЙ КЛОН

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

«Расширенная» версия **Age of Empires**, удачно дополненная элементами **Civilization**.

Рекомендуется к ознакомлению поклонникам обеих игр.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Да, но только на первую часть.

ПОЧЕМУ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Big Huge Games существенно улучшила концепцию **Age of Empires** – почти все нововведения можно назвать удачными.

EMPIRE EARTH



ДАТА ВЫХОДА:

Ноябрь 2001 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Stainless Steel Studios/Sierra Studios

Впервые сев за *Age of Empires*, многие геймеры ожидали, что в игре представлены все исторические эпохи. Как же они разочаровались, когда наступал железный век (четвертый, последний по счету). Особенно если до этого ты пользовался кодами "photon-man" или "bigdaddy", вызывающими фантастических бойцов: десантника с лазером и скоростную тачку с гранатометом. Видимо, авторов *Empire Earth* тоже расстраивал этот факт, и они решили сделать "свою Age of Empires", в которой была бы охвачена вся человеческая история. В отличие от *Rise of Nations* объять необъятное не получилось: сюжет бредовый до чертиков (например, по ходу игры встречается русский военачальник Григор Ильич Стоянович), список юнитов и исследований довольно скуден, багов – пруд пруди. Кроме того, если *Big Huge Games* расширила список эпох и серьезно видоизменила геймплей оригинала, то *Stainless Still Studios* выполнила только первый пункт. Однако в *Empire Earth* все равно играли – хотя бы потому, что до появления *Rise of Nations* более приличных клонов у *Age of Empires* просто-напросто не существовало.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Age of Empires в 3D. Если бы игру делали двухмерной, она бы вообще сошла за адд-он к AoE. **СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?** После выхода *Rise of Nations*, *Empire Earth* потеряла всякую актуальность.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Stainless Steel перенесла AoE в 3D и расширила список эпох. На этом нововведения исчерпываются.

КАЗАКИ



ДАТА ВЫХОДА:

12 апреля 2001 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛИ:

GSC Game World/CDV Software Entertainment/Руссобит-М

«*Казаки*» – та же *Age of Empires* (даже AoE2), только с большими претензиями на реализм. Во-первых, события в однопользовательской кампании не выдуманы, а взяты прямо из учебников истории (но до полной достоверности им, конечно же, далеко). Во-вторых, в битвах участвуют не десятки, а сотни боевых единиц (это не вялая стычка десяти кавалеристов и пятнадцати мечников). В третьих, исход сражений во многом зависит от ландшафта – например, занимать позицию на возвышенности всегда выгодно. Проект GSC оказался более динамичным и в то же время более серьезным, нежели «Эпоха Империй». Игра заслуженно прославилась как в странах бывшего

СССР, так и на Западе, став самой успешной разработкой украинской студии.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

«Фамильные сходства» налицо, причем потомок оказался привлекательнее своего «родственника».

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Да, особенно если AoE казалась тебе слишком упрощенной.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

В «*Казаках*» на первый план выходят сражения. Экономика и строительства менее важны. *Rise of Nations*, в свою очередь, охватывает все аспекты геймплея.



COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES



ЖАНР:

Tactical Strategy

ДАТА ВЫХОДА:

31 июля 1998 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Pyro Studios/Eidos Interactive

Название "**Commandos**" золотыми буквами вписано в историю тактических стратегий. В **Pyro Studios** нашли баланс между доступностью и хардкорностью, выпустив игру, которая и новичка не отпугнет, и прожженному стратегу легкой не покажется.

Элитный отряд, состоящий из лучших специалистов союзнических сил (советских бойцов, как всегда, вниманием обделили) совершает дерзкие вылазки в тыл к фашистам. Зеленый берет, снайпер, морпех, водитель, шпион, сапер – каждый из них незаменим в определенной ситуации. Но даже действуя сообща, они не смогут перебить всех фрицев в округе. Ведь герои погибают всего от нескольких выстрелов, а враги не только отлично видят, но и слышат. "Achtung-achtung, alarm!" – как только этот вопль пронесется по уровню, миссию можно смело перегружать...

Commandos – почти совершенный stealth-action, проходя который нужно постоянно «шевелить мозгами», просчитывать каждый дальнейший шаг и быть крайне осторожным. Это проект из серии "easy to learn, hard to master" («просто освоить, но тяжело стать профессионалом»): интуитивно понятный интерфейс и четко поставленные задачи с одной стороны, необходимость тщательно рассчитывать каждый шаг – с другой.

СУММАРНЫЙ ТИРАЖ:

1 миллион копий

В ЧЕМ ПРИЧИНА УСПЕХА?

Commandos оказалась насколько простой, настолько и интересной игрой.

БУДУТ ЛИ ЕЩЕ КЛОНЫ?

Маловероятно. Выпускать столь зубодоброительные стратегии в наше время – дело сомнительное.

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE



ДАТА ВЫХОДА:

24 апреля 2001 года

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:

Spellbound Studios/Infogrames

Однозначно, в **Spellbound Studios** работают самые преданные фанаты творения **Pyro**. А как иначе объяснить, что два наиболее качественных клона этой игры выпустила одна и та же студия?

Первое впечатление от знакомства с **Desperados** – мод **Commandos**, посвященный

Дикому Западу.

Но уже к третьей миссии

успеваешь полюбить чер-

товски обая-

тельных героев,

заинтересоваться

остросюжетной историей и вдов-

оль пострелять.

На протяжении всей игры ты ощущаешь себя зрителем классного вестерна. А порой кажется, будто сам очутился среди ковбоев.

Desperados проходится на одном дыхании, ибо постоянно думаешь, а что же будет дальше. Каким образом Купер вытащит Дока из петли? Удастся ли Кейт хитростью проникнуть в захваченный врагами город? Умрет ли, наконец, этот

чертов Эль Диабло (извиняюсь за каламбур)?! Каждый раз, окидывая взглядом карту местности, ду-

маешь, что на этот раз все должно пройти без сучка и задоринки. Но сюжет круто меняется. То ты втихую вырезал неприятелей в салуне, то уже скачешь по каньону на лошади, отстреливаясь от преследователей. Интересно? Да. Задорно? Еще как! Красиво? Словно в каком-нибудь «спагетти-вестерне»!

Внимание к деталям – вот главная причина успеха Desperados. Абсолютно все уровни проработаны так талантливо и с такой любовью, что невольно задаешься вопросом: а действительно ли это игра, а не интерактивный фильм? Мирные жители ходят по улицам, переговариваются, напиваются, а порой и докладывают о нашем появлении в городе местному шерифу. Каждый новый уровень не похож на предыдущий – уникальных объектов на карте примерно столько же, сколько и «типовых». Например, такую-то водонапорную башню или железнодорожный перрон ты увидишь только в одном месте и нигде больше. Даже в играх AAA-класса дизайнеры не всегда проделывают такую титаническую работу. Desperados – редкий представитель семейства «клон перфекто». Идеи оригинала бережно перенесены, отполированы до блеска, и дополнены не менее блестящими нововведениями. Многим он может понравиться даже больше, чем прародитель. Особенно, если не воспринимать его так же серьезно, как сам Commandos.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Desperados – веселый и динамичный Commandos.

СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?

Неприменно, это одна из лучших стратегий последнего десятилетия. А в прошлом году на отечественных прилавках появилась локализованная версия от «1С».

ПОЧЕМУ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Потому что Desperados не уступает по качеству Commandos.

ЛУЧШИЙ
КЛОН

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD



ДАТА ВЫХОДА:
Ноябрь 2002 года
РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:
Spellbound Studios/Wanadoo

Перед нами клон Desperados, а не **Commandos**, но в любом случае корни у обоих «подражателей» общие.

Мультяшная графика осталась на месте, специализации бойцов – тоже... Но впечатления от игры здорово изменились. Чувствуется, после успеха «Отчаянных» разработчики руководствовались принципом «куй железо, пока горячо» и стремились как можно скорее «сорвать банк». Но прогадали. Нет, их очередной проект вовсе не был откровенным провалом, просто до уровня Desperados ему было далеко.

Динамичность прохождения убили десятки однотипных миссий, характеры героев оказались слишком невыразительными, все миссии сводились к вырезанию десятков, а порой и сотен врагов. От **Spellbound** мы ждали гораздо большего.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Точки соприкосновения есть, но «Робин Гуд» более аркаден.
СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?
Адептам тактических игр – да. Остальных вряд ли зацепит.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?

Повторяющиеся уровни и бесконечные бои могут надоесть уже к середине прохождения.

STAR TREK: AWAY TEAM



ДАТА ВЫХОДА:
Март 2001 года
РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ:
Activision

Так уж повелось, что немалое количество клонов создано по какому-либо лицензиям.

По сути, создатели подобных проектов делают все верно – берут механику очень известной игры, и разрабатывают на ее основе очередную «**GTA** для фанатов **Scarface**», или «**Age of Empires** в антураже «**Звездных Войн**» (вспомни **Star Wars: Galactic Battlegrounds**). В результате получается что-то более-менее пристойное, но главное – даже если сама игра звезд с неба не хватает, то продается она вполне успешно. Выпуская ровно шесть лет назад **Star Trek: Away Team**, **Activision** и денег не получила (проект оказался провалом), и репутацию свою подпортила. Удивляться нечему. Если уж за основу

берется **Commandos**, то, какого, спрашивается, черта подавляющее число проходит напролом? Почему мы выносим почти всех врагов одной и той же «убер-пушкой» – снайперской винтовкой? Отсутствие баланса и тактики, скучнейшая история, блеклая графика – вот чем запоминается **Star Trek: Away Team**.

НАСКОЛЬКО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ?

Бледная тень **Commandos**.
СТОИТ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ?
Даже не пробуй. Пустая трата времени.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕРВОЕ МЕСТО?
Посредственная графика, отсутствие тактики как таковой.



НАРОД ПРОТИВ

ИГРОМАНИИ

Текст: Роман Епишин

Вообще-то нам всем пора лечиться. Опоясаться рукавами, залечь на месяц-другой в уютной комнатке с мягкими стенами и как следует отдохнуть от компьютерных развлечений. По крайней мере, именно так считают шведские блюстителю закона. В конце прошлого года они взяли в оборот пятнадцатилетнего геймера. Парнишка отдалился от сверстников, перестал ходить в школу. Шутка ли, он пытался хорошенько прокачать своего персонажа! Мы-то понимаем, каково это – верховодить жалким хлюпиком, а вот суд счел доводы игромана смехотворными и отправил его к доктору. Во многих странах о так называемой игровой зависимости действительно говорят всерьез и даже пытаются ее лечить. На территории Китая еще в 2004 году открылась клиника для «интернет-зависимых», где заодно врачуют игроманов. Стандартный курс интенсивной терапии длится от десяти до пятнадцати дней. В него входят регулярные беседы с психиатром, иглоукалывание, занятия спортом и даже медикаментозные способы борьбы с новой для человечества болезнью. Похожие учреждения открыты также в Голландии и США. Но не ошиблись ли люди в белых халатах с диагнозом? Существует ли игровая зависимость на самом деле?

ИГРОМАНЫ—НАРКОМАНЫ

Конечно, ученые не глупее нас с тобой и знают, что делают. Исследования убедительно доказали: у геймеров наблюдается повышенная активность в тех же зонах головного мозга, что у алкоголиков и наркоманов. Правда, ставить знак равенства между «квакерами» и постоянными клиентами «продавцов счастья» нельзя, ведь заядлые игроки не воздействуют на свою нервную систему химическими веществами. Однако симптомы игровой, наркотической и алкогольной зависимости отчасти схожи. На первой стадии болезни человек отдаляется от близких, теряет интерес к живому общению. Студенты и школьники начинают пропускать занятия, люди постарше прогуливают работу. Заядлые геймеры посвящают своему увлечению большую часть времени и вкладывают в любимое занятие максимум денежных средств. На второй стадии наблюдаются более серьезные симптомы. Так, больной теряет ощущение реальности, способность отделять события виртуального мира от настоящей жизни. У некоторых появляется нервный тик. Страшно сказать, но анекдоты о «думерах», которые выходят из-за угла боком, в XXI веке могут оказаться правдой! Изменений походки медицина пока не зафиксировала, а вот с характерным подрагиванием пальцев рук врачи уже сталкивались. Казалось бы, общеизвестные признаки зависимости видны невооруженным взглядом, можно смело ставить диагноз и приступать к лечению.

Так по мнению ученых выглядят настоящие геймеры.

**ГРУППА РИСКА**

Несмотря на то что игровая зависимость еще не получила общепризнанный статус болезни, ученые уже сделали смелое заявление: одни люди предрасположены к ней больше, чем другие. Впрочем, равно как и к иной зависимости. Секрет кроется в химических реакциях. Когда человек занимается приятным делом, в головном мозге вырабатывается особое вещество – допамин. Если содержание допамина превышает норму, то он начинает воздействовать на отдельные участки мозга. Со временем «серые клеточки» привыкают к допамину, и когда его приток неожиданно заканчивается, серые клеточки требуют «продолжения банкета». Человек, в свою очередь, испытывает нездоровое влечение к какой-то деятельности, например, играм. При этом у одних индивидов способности к переработке допамина ниже, чем у других – они-то и попадают в группу риска.

Графическая аляповатость не смущает армию поклонников, ведь главное – геймплей!



С ИГРАМИ ПОРА ЗАВЯЗЫВАТЬ, ЕСЛИ...

- ✓ перед каждой контрольной ты испытываешь навязчивое желание сохраниться;
- ✓ из-за угла всегда выходишь боком, чтобы сразу открыть огонь;
- ✓ предлагаешь родителям назвать младшего брата Дюком;
- ✓ поранившись, пытаешься сгрызть аптечку целиком, не копаясь в ее содержимом;
- ✓ надеешься поднять оброненную ручку, просто на нее наступив;
- ✓ опаздывая на учебу, останавливаешь первую попавшуюся машину и вытаскиваешь водителя;
- ✓ подбираешь любой бесхозный мусор с расчетом «авось пригодится»;
- ✓ пристаешь к прохожим с дурацкими вопросами в надежде развить ораторское мастерство;
- ✓ всегда носишь с собой монтировку, бейсбольную битку или разводной ключ;
- ✓ ты уверен, что зажатая между ног граната обеспечит не инвалидность, а Grenade Jump;
- ✓ тащишь из дома в гастроном ненужный хлам, рассчитывая обменять его на продукты с доплатой;
- ✓ на свидании рассказываешь девушке, как взрывал гигантских пауков и сбивал звездолеты пришельцев.

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК

Однако не все так просто. Деление на стадии и сам термин «болезнь» пока используются лишь условно. Слишком мало изысканий проведено по теме, а итоги готовых исследований весьма противоречивы. Например, чрезмерно увлекшиеся психиатры причисляют к тревожным симптомам «постоянные разговоры на игровую тематику» и «непрерывные размышления об играх». Эдак людей начнут лечить от автомобильной зависимости за разговоры о машинах и от сексуальной – за мысли о голых женщинах.

Сумбур в научном и общественном сознании нетрудно объяснить. Электронные развлечения стремительно ворвались в нашу жизнь и моментально подчинили умы молодежи. Связанные с ними негативные явления пугают, заставляют ускоренными темпами искать объяснения, однако практических знаний здорово не хватает. Заполнить пробелы чрезвычайно сложно – изучению феномена мешает особенность самой индустрии.

Игры слишком разные, чтобы причислять их под одну гребенку! К примеру, геймером, который часами пропадает в дебрях фэнтезийной MMORPG, и ярым фанатом стратегий зачастую движут разные стремления. Посади поклонника **World of Warcraft** за **Civilization** (оба проекта считаются одними из наиболее «одурманивающих»), и от зависимости не останется следа – он просто не захочет днями напролет глядеть на карту мира. Соответственно, едва ли ни каждый случай болезненной привязанности к тому или иному жанру, а то и конкретному проекту, можно считать частным. Но ученым нужна обобщенная и систематизированная информация! Получается, для объективных выводов необходимо рассмотреть тысячи отдельных прецедентов, а на это уйдут годы, если не десятилетия.

Переход Civilization в 3D не отвалил закоренелых игроков.



ЗРИ В КОРЕНЬ

Пока врачи стараются представить игровую зависимость болезнью, противники такой точки зрения убедительно доказывают обратное. По их мнению, чрезмерное увлечение интерактивными проектами сродни аналогичной страсти к работе или модному нынче «шопингу». Если утомленная хлопотами домохозяйка «оттягивается» в походах по бутикам, а измученный семейными неурядицами клерк допоздна засиживается в офисе, то испытывающий дискомфорт подросток прячется по ту сторону монитора.

Так, может, и не стоит отдавать несчастного на растерзание психиатрам?

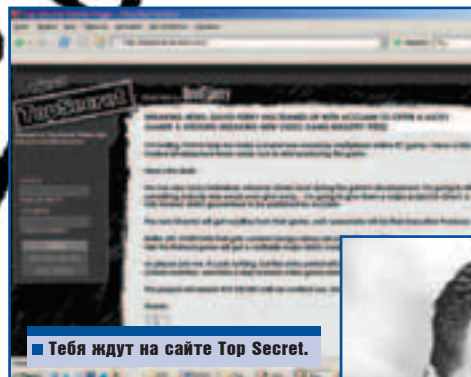
Куда логичнее отправить его к психологу, который будет разбираться с причинами ухода от реальности, а не с его последствиями – пресловутой зависимостью. Научи молодого человека общаться со сверстниками, избавь его от подростковых комплексов, и не придется шпиговать беднягу иглами, пичкать таблетками и мучить идиотскими картинками, которые так любят психиатры. Информационные агентства молчат о судьбе шведского юноши, но что-то подсказывает: врачи не добьются успеха. Конечно, горькими лекарствами и острыми иглами отвадить от компьютера можно любого, но столь жесткие меры скорее усугубят и без того тяжелое состояние пациента. Китайские врачи, одними из первых вставшие на борьбу с игроманией, сами признают: их методы обеспечивают недолговременный эффект. А значит, пора вспомнить мудрое изречение Козьмы Прутова и «зреть в корень».



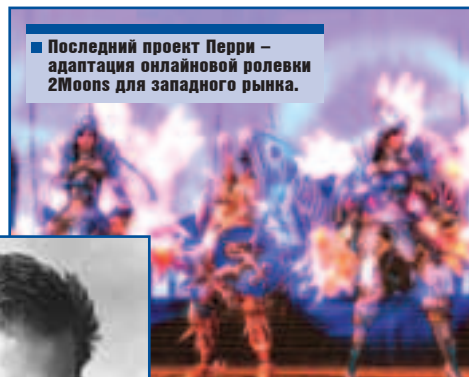
ПОЛОВИНА ИГРОКОВ В WORLD OF WARCRAFT СЕРЬЕЗНО БОЛЬНЫ!

Многие ученые воспринимают проблему нездорового пристрастия к компьютерным играм более чем серьезно. Так, **Кимберли Янг** (Kimberly Young), глава американского Центра Сетевой Зависимости, описывает пациентов как «патологически неспособных контролировать свои действия». При этом другая исследовательница, доктор **Маресса Хечт Орзак** (Maressa Hecht Orzack) из клиники МакЛэйн (McLean Hospital) в штате Массачусетс, утверждает, что основные симптомы зависимости проявляются у сорока процентов обитателей вселенной **World of Warcraft**. Учитывая, что на момент подготовки ее анализа в сетях WoW уже барахталось шесть с половиной миллионов человек, Орзак обвинила в неадекватности более двух миллионов геймеров. Она также порекомендовала писать предупреждения на упаковках с играми так же, как, например, на пачках сигарет. Если же человек все-таки «подсел», светила науки видят для него лишь один выход: полностью исключить интерактивные развлечения из своей жизни.

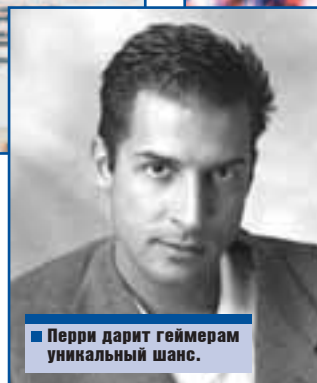
ХОЧЕШЬ СДЕЛАТЬ СВОЮ MMORPG?



■ Тебя ждут на сайте Top Secret.



■ Последний проект Перри – адаптация онлайн-ролевки 2Moons для западного рынка.



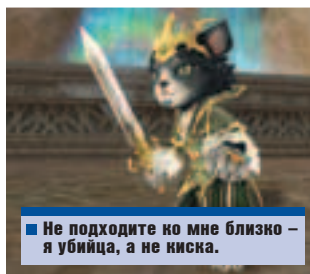
■ Перри дарит геймерам уникальный шанс.

Складывается впечатление, что после ухода из **Shiny Entertainment Дэвид Перри** (David Perry) пристрастился к наркотикам. Гейм-дизайнер с 20-летним опытом хватается за самые необычные проекты. То он создает консультационную фирму для разработчиков, то неожиданно устраивается на службу в **Acclaim Games** и пытается адаптировать для западного рынка второразрядные корейские онлайн-игры, то выходит к публике с затеей, одновременно гениальной и безумной. Что за затея? На днях создатель **MDK** сообщил общественности о MMORPG под кодовым именем **Top Secret**. Перри будет продюсировать игру, а Acclaim – издавать. Никаких деталей о проекте пока не известно, поскольку он существует только

в голове Перри. Дэвид намеревается воплотить в жизнь все мечты геймеров. Поэтому он объявил: заходите на **topsecret.acclaim.com**, регистрируйтесь и становитесь членами дизайнерского коллектива. Каждый из нас может поделиться с Acclaim своими идеями касательно сюжета, дизайна, боевой и ролевой систем будущего шедевра. Автор самых интересных и дельных предложений получит пост руководителя Top Secret. Любопытная деталь: для участия в проекте опыт работы в игровой индустрии не нужен и даже противопоказан. Дэйв Перри настаивает: его новая затея – своеобразная «Фабрика звезд» для геймеров. Хотя, честно говоря, скептики уже сейчас сомневаются, что Top Secret когда-нибудь увидит свет.

БЕТА-ТЕСТ

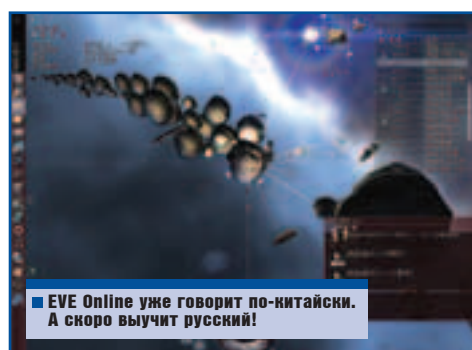
LINEAGE II: THE CHAOTIC THRONE



■ Не подходите ко мне близко – я убийца, а не киска.

Южнокорейская компания **NCsoft** заканчивает тестирование **Lineage II: The Chaotic Throne**, нового дополнения к популярной MMORPG. По сути, это следующая глава «Линейки». Первый эпизод адд-она называется **Interlude** и является связующим звеном между Chaotic Chronicles и Chaotic Throne. Нам предложат абсолютно новое приключение, множество квестов, 15 тысяч разнообразных предметов (ценных и не очень), а также позволят побывать в доселе невиданном месте – острове Primeval, где до сих пор не вымерли птеродактили и прочая живность юрского периода. Разработчики также изменили дуэльную систему, разрешив PvP почти везде, причем без каких-либо наказаний для забияк. Lineage II: The Chaotic Throne появится в продаже в апреле.

НЕЧЕСТНАЯ ИГРА СОЗДАТЕЛЕЙ EVE ONLINE



■ EVE Online уже говорит по-китайски. А скоро выучит русский!



■ Примерно так ребята из CCP Games передавали важные карты представителям своих альянсов.

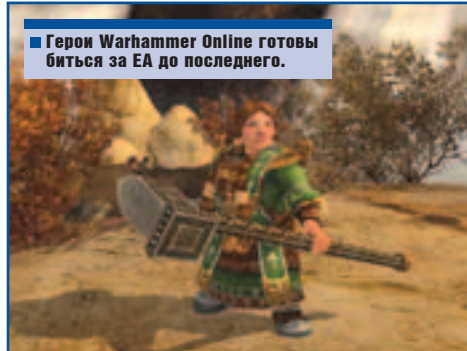
В **EVE Online** снова разразился скандал. Причем довольно необычный – геймеры уличили в жульничестве сотрудников студии **CCP Games**, создавшей и поддерживающей проект. Разработчики и раньше не скрывали, что активно играют в EVE Online – не только желая выяснить, что бы где улучшить, но и ради личного удовольствия. Однако мало кто подозревал, что сотрудники мошенническими способами помогают альянсам, в которых состоят: передают им мощные звездолеты, чертежи и прочие важные предметы. Поскольку в EVE Online все имеет

цену (речь идет не о виртуальной валюте, а о реальных долларах), одни игроки получали нешуточную прибыль, другие несли убытки. Несколько работников CCP Games признали свою вину, но указали: прочие сотрудники студии не знали и не участвовали в махинациях. Кстати, вскоре и у тебя появится возможность окунуться в интересную и по-настоящему непредсказуемую жизнь EVE Online. Российская компания «Нетвиль» объявила, что локализует и издаст в нашей стране этот онлайн-проект.

WARHAMMER 40.000 ВЫХОДИТ В ОНЛАЙН



■ Успех Warhammer 40.000: Dawn of War открыл THQ.

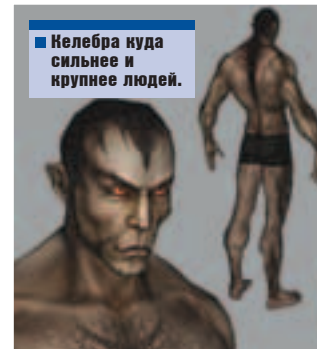


■ Герои Warhammer Online готовы биться за EA до последнего.

Издательство **THQ** продлило срок действия договора с компанией **Games Workshop**, специализирующейся на настольных вселенных. Соглашение затрагивает **Warhammer 40.000**. THQ купило эксклюзивное право разрабатывать проекты, посвященные этой знаменитой футуристической вселенной, – всех жанров для всех платформ. Издательство также объявило о начале работ над онлайн-игрой, которая перенесет нас в жестокий мир Warhammer 40.000. К сделке THQ подтолкнул оглушительный успех стратегии **Warhammer 40.000: Dawn of War**, созданной студией **Relic Entertainment**. Эта RTS вкупе с двумя дополнениями разошлась по миру более чем двухмиллионным тиражом. В конце прошлого года появилась



информация о том, что Relic будет делать MMORPG по мотивам Warhammer 40.000. Как стало ясно сейчас, слухи подтвердились лишь частично. Разработка онлайн-проекта поручена студии **Vigil Games**. В ней собирались ветераны MMORPG-строения: из **NCsoft** и других именитых компаний. Не исключено, что онлайн-игра по мотивам Warhammer 40.000 будет не ролевой, а экшеном. Новость наверняка не порадовала руководство издательства **Electronic Arts**, которое намеревается под Новый год выпустить фэнтезийную **Warhammer Online: Age of Reckoning**. Однако в Games Workshop считают, что два онлайн-проекта, действие которых разворачивается в одной вселенной, но с разницей в 40 тысяч лет, прекрасно уживутся вместе.



■ Келебра куда сильнее и крупнее людей.

Компания **Sibilant Interactive** продолжает рассказывать об обитателях **W.E.L.L. online**. Как ты, наверное, уже знаешь, в необычной игровой вселенной проживают семь рас. Нам уже представили людей, ящеров, цвергов и арраунов, теперь настало время оборотней!

Когда-то оборотни были людьми из рода Келебра, охранявшими границу государства людей от набегов арраунов. Чтобы выжить, воины рода приняли дар новых Богов – силу и выносливость животных. Так появилась новая раса – келебра. Отличительная особенность оборотней – возможность принимать облик животного. Мужчины превращаются в волков, женщины – в диких представительниц кошачьих. Перевоплотившись, келебра обретают огромную физическую силу, острое зрение, отличную реакцию и скорость.

Увы, дар Богов обернулся для келебра проклятием: оборотни не могли совладать со зверем в себе и часто нападали на невинных. Поэтому представители новой расы были переселены на другой материк, Санадарию. Обретя новый дом, келебра стали великим народом.

За подробностями можешь проследовать на официальный сайт проекта – www.wellonline.com.



■ Мир W.E.L.L. online красив и разнообразен.

ШПИОНСКИЕ ИГРЫ



■ Джеймсу Бонду нужны коллеги!

Компания **Sony Online Entertainment** планирует выпустить в конце этого года онлайн-ролевую игру, посвященную шпионажу. Президент SOE **Джон Смедли** (John Smedley) сказал, что геймплей не будет построен исключительно на слежке и разведывательной работе.



■ Смедли с детства любил кино про Штрилица...

– Представьте себе смесь из сериалов «24 часа», «Шпионка», а также **Counter-Strike**, и вы получите примерное представление о нашем проекте, – сказал Смедли. – Ты не будешь Бондом, но стилистикой игра напомнит фильмы про агента 007.

Глава **Sony Pictures Digital** **Яир Ландау** (Yair Landau) добавил, что внутри компании

эту MMORPG кличат **Vista**, поскольку ее релиз, как и в случае с долгожданной операционкой **Microsoft**, задержался примерно на год. Новый онлайн-проект SOE предложит геймерам несколько режимов игры, начиная с кооператива, ориентированного на командные действия, и заканчивая столь любимым всеми PvP. Более подробная информация о таинственной MMORPG появится ближе к премьере. Мы попытаемся поскорее все выведать...

RISING FORCE ONLINE

ШАХТЕРСКИЕ ВОЙНЫ

Текст: Александр Мельников aka Kinn, Андрей Теодорович

ЖАНР ИГРЫ

MMORPG

ИЗДАТЕЛЬ

Codemasters

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Инновa Системс

РАЗРАБОТЧИК

CCR Inc.

ПОЙДЕТ

Процессор 1Ghz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3Ghz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Тысячи

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.rfonline.ru



Логика боссов онлайн-ового подразделения Codemasters не поддается объяснению. Великолепная *Dungeons & Dragons Online* оказалась слишком сложной для «массового пользователя» и при этом была издателю почти не принесла (по слухам, DDO еле держится на плаву). Готовящийся к релизу *Lord of the Rings Online*, судя по отзывам бета-тестеров, вовсе любить не за что. Спрашивается, зачем еще больше усугублять свое финансовое положение выпуском посредственных азиатских MMORPG вроде недавней *Archlord* или только что вышедшей *RF Online*?

★ МЫ НОВЫЙ МИР ПОСТРОИМ

Сценаристы корейской студии CCR на скорую руку сочинили историю о противостоянии трех цивилизаций где-то в далеком космосе. Не суть важно, почему они воюют и зачем, важно лишь, что вражда их не знает конца. Искушенный в MMORPG человек быстро смекнет, что такая завязка характерна для проектов, ориентированных на PvP. Так и есть. В *RF Online* сражения между игроками не менее важны, чем в *Guild Wars*.

★ ГУСЬ СВИНЬЕ НЕ ТОВАРИЩ

В большинстве MMORPG расы отличаются друг от друга толь-

ко внешним видом и набором стартовых характеристик. И хотя сторон в *RF Online* всего три, тут есть над чем призадуматься, ведь они совершенно не похожи друг на друга.

Представители Accretia внешне напоминают модифицированных людей. Они живут

в военных лагерях, в которых помимо солдат встречаются и торговцы. Все киборги служат лишь одной цели – усилению своего государства. Специальные умения позволяют им не только управляться с ручными ракетными установками, но и превращаться в



■ Одежда зависит не только от профессии, но и от уровня героя.

Сценаристы на скорую руку сочинили историю о противостоянии трех цивилизаций где-то в космосе



О КОМПАНИИ

Codemasters не так давно занялась адаптацией азиатских MMORPG для западного рынка, но это лишь одна из сфер деятельности. Как и раньше, эта компания продолжает распространять однопользовательские игры, например, *TOCA Race Driver 3*. Codemasters – крупнейшая в Англии издательская контора, однако в последнее время дела у нее идут не слишком хорошо. Главные неудачи компании связаны с выпуском откровенно слабых творений вроде *Sensible Soccer* и *Micro Machines V4*. Пожалуй, самые успешные проекты издательства – *Operation Flashpoint* и *Colin McRae Rally*.

ФАКТЫ

3 уникальных расы

5 типов руды

8 часов между войнами за чип

55 специализаций персонажей



■ Все шахтеры готовы к работе.



■ Пока конкуренты отдыхают, нужно громить монстров.

И МАЛЯР, И ПЛОТНИК

Как и в любой другой многопользовательской ролевке, в *Rising Force Online*, игроки вольны выбрать персонажа на любой вкус. Представители всех рас обучены четырем основным ремеслам и могут освоить пять различных специализаций. Однако если и этого тебе покажется мало, создай кросс-класс, который совместит в себе особенности сразу нескольких профессий. Что позволит взрастить неповторимого героя, который будет удовлетворять всем твоим запросам. Если ошибешься, всегда сможешь создать класс заново, заплатив определенную сумму денег. Овладеть новой профессией разрешается ограниченное количество раз, и за каждую последующую смену цена будет увеличиваться на порядок. Безусловно, это не слишком удобно. Ведь порой, отыграв за одного персонажа добрую сотню часов и как следует изучив все премудрости любимого дела, хочется попробовать себя в совершенно другой области.



Пустыни, водопады, пещеры – вот, пожалуй, и все. К слову сказать, почти все районы похожи друг на друга как две капли воды. Подземелья, генерируемые для каждой группы («инстансы»), не спасают положения. Чтобы в них попасть, нужно собрать команду единомышленников, раздобыть ключ и открыть ворота, которые расположены в столицах каждой из рас.

Представь себе, что в час пик на одной из станций московского метро пытается одновременно собраться треть населения города. Эффект приблизительно тот же. Бесчисленное множество игроков толкается возле входа, мешая друг другу войти. Господа разработчики, пора как можно быстрее создавать не-

большую стационарную пушку и поливать противников артиллерийским огнем. Также определенные аккретианцы могут, жертвуя собственной жизнью, наносить нешуточный урон противнику (навык самоуничтожения) и выручать из беды товарищей с помощью грузовых порталов. Bellato – существа, научившиеся пользоваться как волшебством, так и современными технологиями. Они не модифицируют свои тела, как аккретианцы. Вместо этого используют боевых роботов. «Белки», как презрительно называют беллатов конкуренты, выстраивают войска клином и затем атакуют врага. Помимо конструкторов среди Bellato встречаются и колдуны, которые усиливают армию всяческими заклинаниями. Soga – это хорошо знакомые всем эльфы. Что интересно,

согласно истории игры в междоусобицах среди корянцев победили чародеи, опирающиеся на темную составляющую тайного искусства. Магией владеют практически все представители этого народа, включая воинов и лучников. Необычные умения позволяют им проклинать противника, прежде чем рассечь его мечом или нашить стрелами. Но самое главное, шаманы эльфов призывают на помощь духов. Бестелесные стражи не только усиливают, лечат и защищают персонажа, но и терзают противников смертоносными заклятиями.

МИР ТЕСЕН

К сожалению, в RF Online нет огромных территорий, где можно затеряться и побыть в одиночестве. Есть три огромных стартовых уровня, по одному на каждую расу, шах-

ты, а также несколько областей поменьше, где разгуливают не только монстры, но и «живые» игроки. Ландшафты не отличаются ни особым разнообразием, ни хорошо прорисованными текстурами.



■ По размерам многие враги превосходят персонажа.



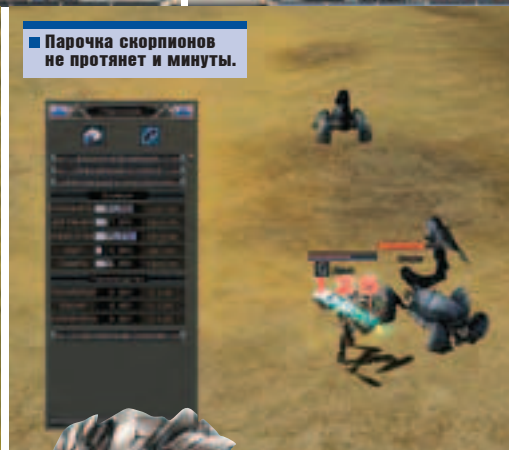
■ Один в поле не воин. К киборгам эта поговорка не относится.



■ Так выглядит портал в другие регионы.



■ Многие предметы на земле выглядят одинаково.



■ Парочка скорпионов не протянет и минуты.

сколько новых континентов. Лишенные прочих удовольствий, большую часть времени герои воюют за чип. Каждые 8 часов на территории шахт собираются все игроки старше 25 уровня и пытаются уничтожить реликвию противников, одновременно защищая свою. Разрушение артефакта приведет к сильному экономическому спаду и позволит конкурентам вырваться вперед.

★ НАГРАДИ СЕБЯ САМ

В RF Online существует довольно любопытная система наград. Каждый герой не только получает призовые очки за убийство вражеских персонажей (а также успешные захваты шахт), но и теряет их, если сам становится жертвой. Со временем начинаешь действовать более осторожно, дабы не скатиться в самый низ местной «табели о рангах». Игрок, набравший максимум очков, станет главой своей расы: у него появится особая аура, возможность носить специальную броню и передавать послания, адресованные абсолютно всем представителям фракции. Следующие четыре рекордсмена по количеству

баллов становятся помощниками главаря, правда, привилегии у них поскромнее. Однако перспектива войти в «золотую пятерку» уж



очень туманна. Чтобы стать лучшим из лучших, придется целыми днями просиживать штаны за компьютером. Хорошо хоть, что очки можно обменять на деньги...

RF Online не вызывает бурю эмоций, хотя может порадовать непритязательного геймера, которого интересуют исключительно баталии и совсем не волнует сюжет.

МАСТЕРСКАЯ



■ Система создания предметов во вселенной Novus очень своеобразна. Инженеры могут наделять вещи специальными свойствами в зависимости от возможности оружия и даже уменьшать требования к уровню персонажа для использования экипировки. Наиболее интересным образом «прокачиваются» боеприпасы: в-первых, наносимый ими урон увеличивается на 25%, во-вторых, они (о, чудо!) начинают занимать меньше места в инвентаре.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



★ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■ 7.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■ 8.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Три непохожих расы; хорошо сбалансированная экономическая составляющая; отличная локализация; занимательный режим «Война за чип».

- НЕДОСТАТКИ:
Нехватка игрового пространства; трудности с генерацией уровней; скучные сюжетные задания; в пределах класса персонажи развиваются одинаково.

ИТОГО 7.0 Неплохая научно-фантастическая MMORPG для любителей PvP-сражений.





Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / СамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freestyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Сепоро Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrum Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimcraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.Н. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Mercenaries Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seaciff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Second Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерапейс 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Anzuz an Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenos 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Онблэйг / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Спецназ 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Kaan: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra II: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / ClXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descend 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Парараф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

ПОПРОБУЙ – ПОНРАВИТСЯ!

ДЕГУСТИРУЕМ ОНЛАЙНОВЫЕ ХИТЫ

До сих пор в нашем онлайн-дайджесте представлялись лишь бесплатные проекты. Но даже в коммерческих MMORPG вроде *EverQuest II* есть trial-период, позволяющий несколько дней (реже – недель) играть абсолютно безвозмездно.

Текст: Дмитрий Банов

World of Warcraft

Многие до сих пор не знают, что самая успешная MMORPG в мире теперь не только продается в интернете (хватит рыскать по магазинам в поисках коробки!), но и позволяет всем желающим создать 10-дневный пробный аккаунт (раньше trial-код можно было получить только у приятеля, купившего *WoW*). Пускай тебя не смущает столь малый срок. Еще до его окончания ты будешь пленен бескрайними просторами Азерота, идеальным игровым балансом и морем геймплейных возможностей. А потом наверняка переведешь энную сумму с кредитки на счет **Blizzard**, чтобы получить новую дозу этого виртуального наркотика.



САЙТ

www.wow-europe.com

ДАТА ВЫХОДА

23 ноября 2004 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

\$14.95

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

3Gb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 800MHz, 512Mb RAM, 64Mb Video, подключение 128Kбит/с.

ПЛЮСЫ

Игра от Blizzard, и этим все сказано.

МИНУСЫ

За два с половиной года графика сильно устарела.

ИТОГО

6,500,000 человек уже сделали свой выбор в пользу WoW – неспроста ведь.

САЙТ

www.eve-online.com

ДАТА ВЫХОДА

Май 2003 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

\$14.95

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

616Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 800MHz, 512Mb RAM, 32Mb Video, подключение 128Kбит/с.

ПЛЮСЫ

Огромная вселенная, необычные правила, полная свобода действий.

МИНУСЫ

Высокая сложность.

ИТОГО

Отличный вариант для любителей интеллектуальных развлечений.

EVE Online

Бесплатные аккаунты уже не первый год помогают *Eve Online* завоевывать сердца геймеров. Это первая MMOG, которая изначально распространялась только через интернет, коробочные же версии появились существенно позже. «Ив» – самобытный проект, практически не похожий на все остальные онлайн-забавы главным образом благодаря своей «космической» направленности. Исследуй сотни звездных систем, добывай редкие ресурсы, торгуйся, вой, обвешивай свой космолет самым убийственным оружием... Игра многогранна и довольно сложна. Однако предупреждаем: стоит в ней разобрататься, и обратного пути уже не будет!



EverQuest II

EverQuest II – игра уровня **World of Warcraft**. В силу разных обстоятельств геймерам милее «Вовка», хотя по некоторым параметрам EQII превосходит творение **Blizzard**: тут тебе и колоссальный игровой мир, и сложнейшая система крафтинга, и навороченный движок, потенциал которого полностью раскроется лишь через год-полтора... Но нас с тобой сейчас интересует другое – неограниченный по времени триал. Скачав увесистый клиент и создав бесплатный аккаунт, ты сможешь гулять по стартовому острову сколько душе угодно. Чтобы продвигаться дальше, придется приобрести полную версию.



■ EverQuest II – мир чистого фэнтези, без каких бы то ни было анимешных, стимпанковых, научно-фантастических и прочих примесей.

САЙТ
eq2.akella.com

ДАТА ВЫХОДА
8 ноября 2004 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
249 рублей

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
6Gb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, 128Mb Video, подключение 128Kбит/с.

ПЛЮСЫ
Замечательная MMORPG, к тому же переведенная на великий и могучий.

МИНУСЫ
Огромный размер клиента, высокие системные требования, ощутимые лаги.

ИТОГО
Как говорится, «первый после ВоВа».

САЙТ
www.anarchyonline.com

ДАТА ВЫХОДА
Июнь 2001

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
\$14.95, но можно играть и бесплатно.

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
1.7Gb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 400MHz, 512Mb RAM, 32Mb Video, подключение 56Kбит/с.

ПЛЮСЫ
Старая, но душевная игра.

МИНУСЫ
Если графика в WoW просто устарела, то движку АО вообще место в музее.

ИТОГО
Неплохое развлечение для поклонников научной фантастики.

Anarchy Online

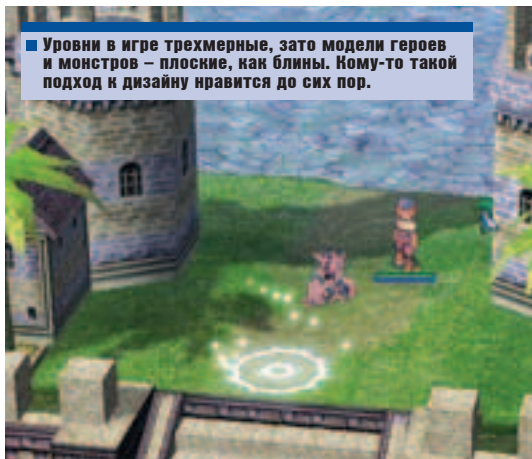
Одна из первых трехмерных MMORPG до сих пор жива, и, более того, доступна для свободного скачивания. Подвох халавы в том, что бесплатный аккаунт не включает ни одно из трех дополнений, но, черт побери, можно обойтись и без них! Тем более что АО затыгивала не на шутку с самого старта, и, судя по отзывам фанатов, не утратила своей привлекательности и поныне. Год от года люди бросают ее ради **Lineage II**, **World of Warcraft**, **EverQuest II**, но многие все равно возвращаются в мир Rubi-Ka – управлять мириадами нано-роботов и защищать планету от инопланетян. Лучшая sci-fi-MMORPG, как-никак.



■ Даже в мрачном-мрачном будущем найдется повод для веселья!

Ragnarok Online

В России эта игра довольно долго работала в тестовом режиме и была полностью бесплатной, так что если ты не успел опробовать **RO**, то поезд, как говорится, ушел. С другой стороны, можно получить неделю «дегустации», а затем, если понравится, платить всего по 10 долларов в месяц. У нас «Рагнарек» стартовал довольно удачно, но, конечно же, не так резво, как в Азии, – все-таки в родных краях увлечение RO говорит о принадлежности геймера к тусовке анимешников. Это вовсе не значит, что игра плоха – просто она существенно отличается и по стилистике, и по геймплею от многих MMORPG.



■ Уровни в игре трехмерные, зато модели героев и монстров – плоские, как блины. Кому-то такой подход к дизайну нравится до сих пор.

САЙТ
www.raggame.ru

ДАТА ВЫХОДА
31 августа 2002 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
\$10

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
850Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 700MHz, 256Mb RAM, 32Mb Video, подключение 56Kбит/с.

ПЛЮСЫ
Забавная анимешная игра.

МИНУСЫ
Устаревшая графика, нудноватый геймплей, ненормальное коммьюнити.

ИТОГО
Развлекуха исключительно для анимешников и им сочувствующих.

The background of the poster is a deep blue space scene. A large, dark, multi-segmented spaceship is positioned horizontally across the middle. It has a complex, modular design with various protrusions and recessed areas. Several smaller, sleeker ships are visible in the distance, some appearing to fly towards or away from the main vessel. A bright, glowing light source, possibly a star or nebula, is located in the upper right corner, casting a strong beam of light across the scene and creating a lens flare effect. The overall atmosphere is one of vastness and technological sophistication.

EVE™

ONLINE

**Все эмоции
в одной игре**



14-ти дневный триал
www.eve-online.com



ФАСТ-ФУД ИГРЫ

ВСПОМНИ О НИХ,
ЕСЛИ ЗАСКУЧАЕШЬ

Текст: Иван Гусев

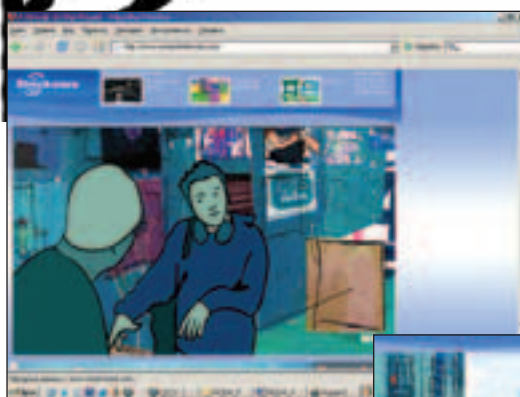
Флэш-игры напоминают фаст-фуд – они быстро попадают к тебе на стол (точнее, загружаются в браузере), утоляют острый геймерский голод, но не отличаются изысканным вкусом. Однако иногда и среди них встречаются «особые блюда». В нынешней подборке есть и картошка фри, и бургеры, и даже кое-что весьма примечательное. Налетай!

A BREAK IN THE ROAD

www.breakintheroad.com

Игра начинается с превосходной заставки, анимированной и озвученной. Главного героя просят записать музыкальную композицию для выступления в ночном клубе, но не банальный «тыц-тыц», а что-то действительно стоящее. Не придумав ничего лучшего, твой подопечный отправляется с микрофоном на улицу, чтобы отыскать там новый звук. В студию он придет с записями гула машин, свиста, ударов молотка, обрывками разговоров в кофейне... Из них-то и нужно сотворить

шедевр. На простом пятидорожном пульте расставь зарисовки так, как тебе диктует вкус, запиши мелодию и выступи с ней в клубе. Игра четко следит, чтобы трек был создан по всем правилам. А значит, нужен бас, ударные, гитара или пианино, вокал, яркие звуковые эффекты. Возможно, придется опять топтать на улице за новыми сэмплами, ведь конечный результат должен быть качественным. Если же лень, просто отошли свой трек подружке. Пусть хоть она скажет: «Какой ты у меня талантливый!»



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

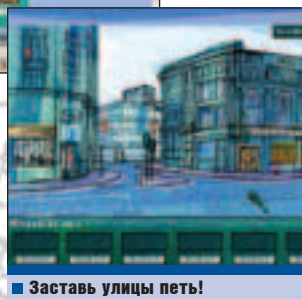
очень высокая

РАЗМЕР

2325Кб

ОЦЕНКА

5.0



■ Заставь улицы петь!

GOLDBURGER TO GO

<http://pbskids.org/zoom/games/goldburgertogo/game.html>

Goldburger To Go – симпатичная флэш-забава, размещенная на веб-сайте детской передачи Zoom, выходящей на неизвестном нам, россиянам, заморском телеканале. Впрочем, это не имеет значения. Важно другое: игра навеяна ныне подзабытой серией *The Incredible Machine* и представляет собой головоломку, за которой так здорово убить десять минут свободного времени. На экране размещен хитроумный механизм, вышедший из

строения. Твоя задача – повернуть его отдельные части так, чтобы все заработало как надо. «Как надо» – это значит: гамбургер, картошка фри и лимонад должны оказаться на скейтборде и умчаться в гримерку команды Zoom. В Goldburger To Go представлены всего тринадцать активных предметов, так что особых проблем возникнуть не должно. С помощью зеркал направь луч света на увеличительное стекло, открой морозилку, подними сиденье унитаза...



■ Goldburger to Go – отличная разминка для ума.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

низкая

РАЗМЕР

647Кб

ОЦЕНКА

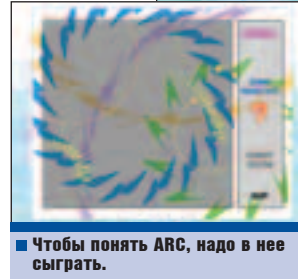
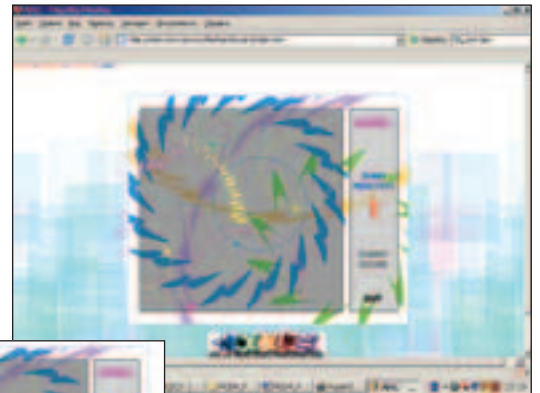
4.0

ARC

<http://site3.s18.xrea.com/flash/action/arc/index.html>

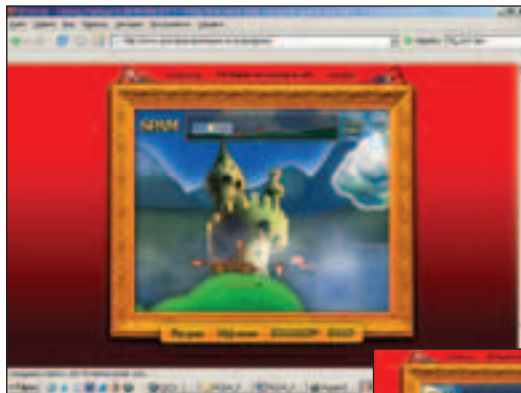
ARC приятна для глаз и слуха. Представь, что ты бог и наблюдаешь за вселенной откуда-то издалека. Звезды и планеты медленно движутся по своим орбитам. «Дай-ка развлекусь, – думаешь ты, хватаешь планету и раскручиваешь что есть мочи. Потом жмешь на вторую, третью, меняя привычные траектории небесных тел. Сфероиды начинают сталкиваться, взрываться. При этом действия сопровождаются музыкой. Сначала звучат колокольчики, потом, когда заварушка достигает

небывалого размаха, в дело вступают ударные. Геймплей ARC построен на принципе цепной реакции. Столкнулись две звезды, взорвались, по их орбитам пошел звуковой сигнал. Если зацепил еще одну планетку, взорвется и она, и музыка «побежит» уже по пути ее следования. Цепной реакции нужно помогать – подталкивать звезды к нужной траектории. Если преуспеешь, создашь интересную мелодию. Вот и все, ничего сложного, хотя и звучит слишком уж замороченно.

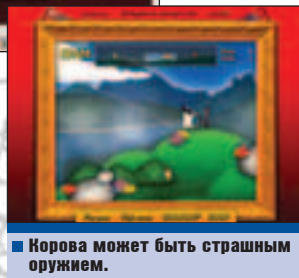


РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
средняя
РАЗМЕР
2923Kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 4.0

■ Чтобы понять ARC, надо в нее сыграть.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
средняя
РАЗМЕР
745Kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 3.0



■ Корова может быть страшным оружием.

SPAMALOT

www.spamspamspamspam.co.uk/go/game

Если ты обожаешь творчество знаменитой английской комик-группы «Монти Пайтон», не пропусти **SPAMalot**. Игра создана по мотивам культового фильма тридцатилетней давности «Монти Пайтон в поисках священного Грааля». Геймплеем же она мало отличается от расплодившихся в последнее время флэш-забав «Защити свой замок». Играть можно как за британцев, так и за французов. Вне зависимости от выбора, ты должен отбивать атаки врага. Оружие одно – катапульта,

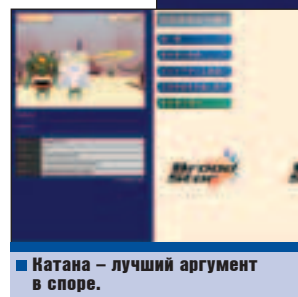
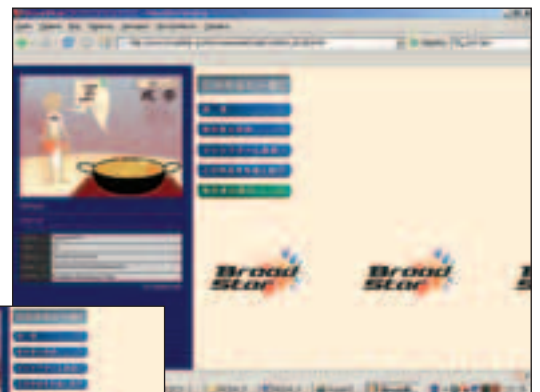
зато заряды разные: курицы, коровы, бараны и так далее. Просто перетащи несчастное животное в ковш орудия, определись с углом и силой выстрела и отправь «снаряд» в противника. Среди атакующих и обыкновенные воины, и монахи, вооруженный святой гранатой, и Черный рыцарь, который, даже получив корову по балде, кричит: «Царапина!» SPAMalot – игра по-средственная, но уж больно забавная. Рекомендуется людям с нестандартным чувством юмора – уж они оторвутся в «СПАМалоте» по полной.

FOOLYOO

www.broadstar.jp/showcase/select.php?content_id=G01449

Ксожалению, не могу рассказать, в чем заключается сюжет **FoolYoo**. Замечательная игра «разговаривает» исключительно на японском и не имеет английского перевода. Однако это вовсе не означает, что она не способна тебя развлечь. Мудрый мастер отправляет своего ученика (то бишь, тебя) сражаться с демонами, а в перерывах между схватками заставляет шинковать овощи для супа. Бои ведутся от первого лица. Катана пов-

торяет движения мышки на экране. Вжик-вжик-вжик – и враг распадается на три окровавленных кусочка. В игре представлено несколько видов демонов. Те, у кого нет доспехов, погибают быстро, а у крепейшей приходится искать слабые места. Броню также можно пробить, если очень быстро размахивать катаной. И постарайся во время схватки не задевать пробегающих мимо гражданских – подобная ошибка лишает героя одной жизни (всего их пять).



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
высокая
РАЗМЕР
493Kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 5.0

■ Катана – лучший аргумент в споре.

ВПЕРЕД, В ПРОШЛОЕ

ВТОРАЯ ЖИЗНЬ ИГРОВЫХ ЛЕГЕНД

Текст: Александр Краснов

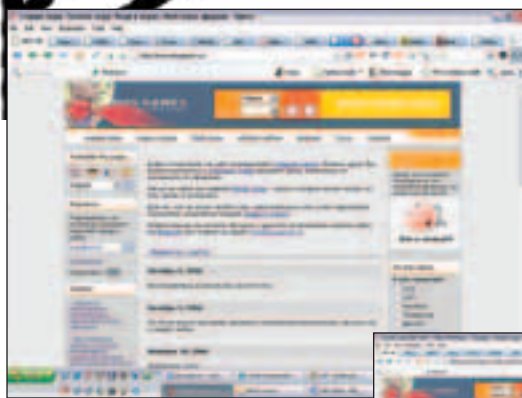
Утверждение «все новое – это хорошо забытое старое» довольно спорно. Но ситуацию с играми эта мысль отражает как нельзя лучше. Ведь большинство современных проектов лишь повторяют идеи и наработки стареньких хитов.

DOS ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

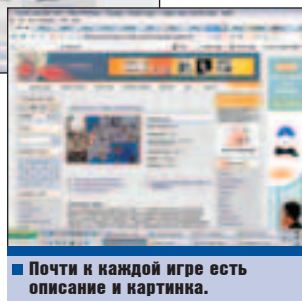
www.dosgames.ru

После оглушительного успеха **Windows** операционная система DOS отправилась на свалку истории вместе со всеми программами и играми, которые она поддерживает. Но до сих пор встречаются романтики, которые с ностальгией вспоминают о платформерах на 3.5-дюймовых дискетах. Именно такие люди и запустили сайт www.dosgames.ru. Хотя его дизайн, мягко говоря, аскетичен, комфортному путешествию по страницам портала

это не мешает. У посетителя просто не возникает вопросов, где какой раздел находится и как найти нужную игру. Все старые хиты сортированы по жанрам, так что даже если не помнишь название любимого квеста, сможешь отыскать его в соответствующем разделе. К тому же для каждой игры предусмотрена своя страничка с описанием и картинкой. Огорчает одно – на сайте представлено не так уж много проектов, только самые популярные.



ДИЗАЙН	■■■■■ 3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 3.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■ 3.0



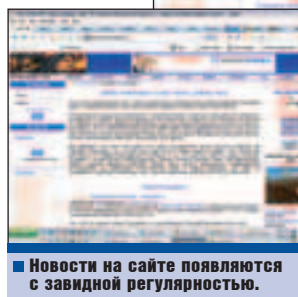
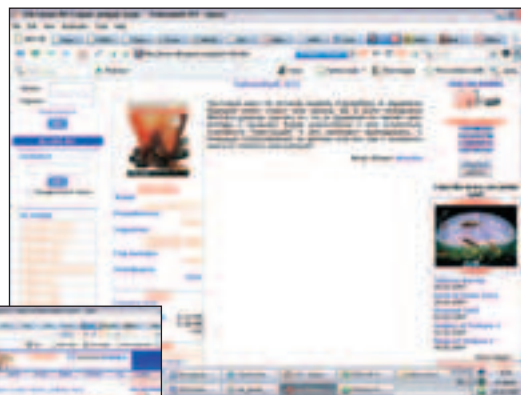
■ Почти к каждой игре есть описание и картинка.

ЛУЧШИЙ СРЕДИ РАВНЫХ

www.old-games.ru

Портал www.old-games.ru можно по праву считать одним из лучших ресурсов в своем роде. Видно, что над сайтом трудятся профессионалы, к тому же любящие свою работу. Они постоянно пополняют базу игр и оперативно сообщают о новых поступлениях. Лента новостей, кстати, обновляется чуть ли не каждый день. С остальными разделами на сайте тоже проблем нет. Приятно, что игры рассортированы

не только по жанрам, но и по компаниям, которые их выпустили. Опытные геймеры особенно порадуются такому делению, ведь в середине 90-х даже существовал такой негласный жанр, как «квесты от LucasArts». На вид ресурс незатейлив. Рекламы не очень много, да и баннеры расположены по краям страниц. Если хочешь скорее вспомнить старые любимые игры, смело отправляйся на www.old-games.ru.



■ Новости на сайте появляются с завидной регулярностью.

ДИЗАЙН	■■■■■ 4.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 5.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■ 4.0

ВТОРАЯ ИГРОВАЯ ЖИЗНЬ

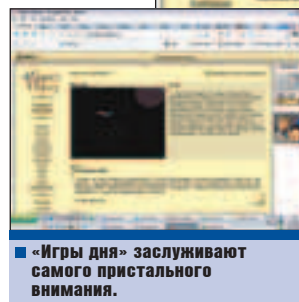
<http://gh.gameslife.ru>

Как известно, наиболее удачные западные фан-сайты подчиняются большому и уважаемому игровым ресурсам вроде www.gamespot.com и www.ign.com. В России эта традиция тоже постепенно входит в моду, вспомнить хотя бы всем известный портал www.ag.ru с его проектами по «Героям» и *GTA*. По стопам АГ.ру пошел и другой сайт – gameslife.ru. Именно ему принадлежит страничка, посвященная старым играм gh.gameslife.ru. Она

отличается стильным и неброским дизайном, а также качественным наполнением. Кроме того, здесь нет ни одного рекламного баннера.

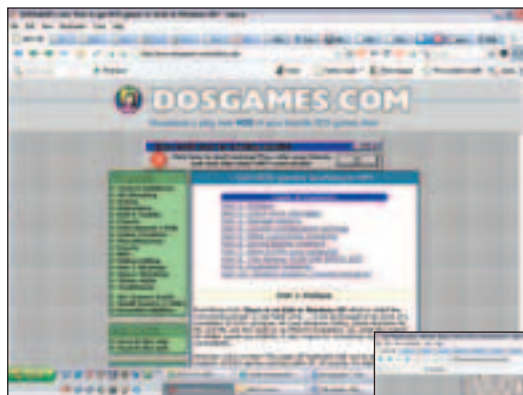
Базе данных позавидует иной западный архив. В ней собраны не только самые яркие хиты прошлых лет, но и удивительно подробные описания каждой игры.

Если тебе и этого не достаточно, то загляни в раздел текстов. Здесь найдутся статьи о любимых аркадах и экшенах, а также прохождения и коды.

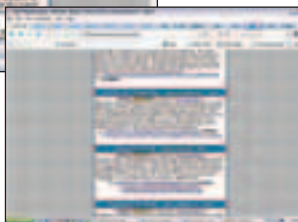


■ «Игры дня» заслуживают самого пристального внимания.

ДИЗАЙН	■■■■■ 5.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 4.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■ 4.0



ДИЗАЙН	■■■■■ 3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 4.0
УДОБСТВО	■■■■■ 5.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■ 4.0



■ Авторы указывают не только год выпуска, но и главного дизайнера игры.

400 СТАРИЧКОВ

www.dosgames.com

А вот и западный «родственник» отечественного сайта www.dosgames.ru. Только не подумай, что этими порталами владеют одни и те же люди. В первую очередь www.dosgames.com – это информационный ресурс. Тут ты найдешь подробную инструкцию о том, как запускать старые DOS'овские игры в **Windows XP**, ведь без особых проблем они шли лишь под более ранними версиями «Форточек». Есть и другие полезные статьи, касающиеся древних игр.

Жаль, что авторы решили не адаптировать текст для рядовых пользователей. В нем с завидной регулярностью встречаются специфические термины и определения. База данных не так богата, как у конкурентов. 400 проектов из самых разных эпох – вот все, что может предложить тебе портал. Однако здесь ты встретишь описания и скриншоты из редких RPG вроде *Hera: Sword of Rhin* и *Ragnarok* – далеко не на каждом сайте, посвященном старым играм, найдется столько же раритетных вещей.

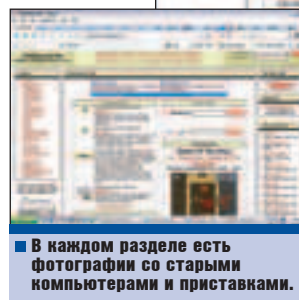
МУЗЕЙ ИГРОВОЙ ИСТОРИИ

www.oldgames.nu

На первый взгляд www.oldgames.nu – обыкновенный любительский сайт, да еще и с неудобным блоком новостей. К тому же авторы последний раз обновляли ленту в прошлом году. Но если закрыть глаза на эти промахи, то перед нами настоящий кладезь старых игр! В разделах ресурса представлены хиты не только для PC, но и для таких древних платформ, как Amiga, Atari 5200 и Spectrum.

В каждой категории посетитель найдет трогательную фотографию старого компьютера или приставки, а также длинные списки игр. Причем практически каждый хит снабжен небольшой рецензией и рейтингом.

Помимо базы игр ты найдешь здесь аналитические статьи, прохождения, гайды и коды. Простота, богатое наполнение и легкость подачи информации делают OldGames.nu лучшим в своем роде сайтом.



■ В каждом разделе есть фотографии со старыми компьютерами и приставками.

ДИЗАЙН	■■■■■ 4.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 5.0
УДОБСТВО	■■■■■ 5.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■ 5.0

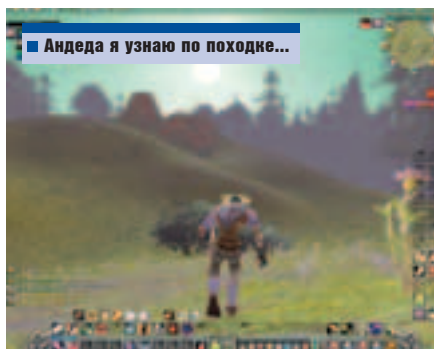
WORLD OF WARCRAFT

РАЗБОРКИ ДИКАРЕЙ

СТАТУС: ТРОЛЬ-МАГ TORICK, 70 УРОВЕНЬ
ДИСЛОКАЦИЯ: ГДЕ-ТО В OUTLAND,
ГДЕ МНОГО-МНОГО ДИКИХ АЛЬЯНСЕРОВ

Текст: Святослав Торик

В огромную команду поддержки серверов *World of Warcraft* входят специально обученные люди – гейм-мастеры, или просто ГЭМы (от англ. Game Master). В игре они исполняют роль гидов и помогают пользователям решать всяческие проблемы. Обратиться к ГЭМу можно в любой момент. Темы для «тикетов» (жалоб) разнообразны, как погода в марте: это и ошибки в программном обеспечении, и оскорбления в чате, и вопросы трансфера персонажа с сервера на сервер, и многое, многое другое.



Гейм-мастеры придерживаются существующего в WoW набора внутриигровых правил (policy), одно из которых в кратком пересказе гласит: если ты выбрал PvP-сервер, готовься к тому, что тебя будут бить не только монстры, но и представители противоположной фракции. С этим никто не спорит, и есть даже отдельные личности, которым нравится эдакий «уличный бой» (street gank) – они специально приходят в густонаселенную игровую зону и начинают охоту на всех подряд. Более того, существуют гильдии,

ориентированные на стрит-ганк. Их представители носятся повсюду и вырезают ничего не подозревающих одиночек... До тех пор, пока на помощь несчастным не приходят друзья. Тут все по-честному: даже если твоего персонажа в пятидесятый раз прикончил один и тот же игрок, сопли тебе никто утирать не будет – сам ведь на PvP-сервер полез, значит, и трудности преодолевай самостоятельно (как вариант – заручайся поддержкой товарищей). Гейм-мастер не вправе вмешиваться в подобные ситуации.

■ Когда-то Ветерок ходил с нами в логово дракона Нефариана. Но, забрав с чешуйчатого монстра волшебный молот Лок'амир-иль-Роматис, он полностью переключился на PvP.



■ Еще год назад в Силитусе нельзя было спокойно побегать. Постоянно приходилось оборачиваться – не засел ли в ближайших кустах Мелтон с биноклем?



КОГДА МАМЫ РЯДОМ НЕТ

Практически все ситуации с «уличным PvP» являются спорными, и хотя обращаться к ГЭМу даже по самому пустяковому поводу не возбраняется, лучше всего решать трудности самостоятельно: звать на помощь друзей или перебираться в другую область. Если же нарушаются правила PvE, то информировать гейм-мастера просто необходимо. Ведь когда погибаешь от рук другого игрока, одежда не портится, а вот если финальный удар нанесла лапа монстра, тогда расходы на ремонт становятся более чем заметными. По мнению **Blizzard**, в PvP-ситуациях игрок ни в коем случае не должен терять найденные посредством PvE награды. Помни это и «в случае чего» смело обращай по адресу.



БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Но иногда приходится сталкиваться с весьма неоднозначными случаями ганка. Скажем, героя убивают в то время, когда он сражался с монстром. Если таким образом пострадал только один персонаж, ГЭМ даже ухом не поведет. Однако он обязательно вмешается, если масштабы происшествия более внушительны. Приведу пример. В мире WoW встречаются так называемые outdoor boss – супермонстры, которых возможно уничтожить лишь рейдом в 30–40 человек. За старания воздается по заслугам – из «боссов» выпадают эпические предметы. Если ордынская гильдия начала атаковать такого противника, а подлые альянсеры пришли и вырезали нападающих (не трогая при этом босса), то уже есть повод написать «тикет». Правда, каждый подобный эпизод является спорным, и, скорее всего, ГЭМ ничего не предпримет. А

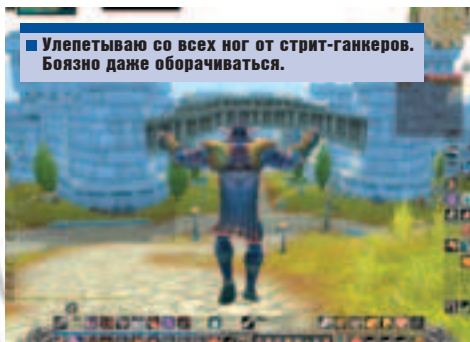
вот другой вариант, при котором разведчики Альянса ценой своих жизней выманивают босса в еще не готовый рейд Орды, является делом подсудным. За такое поведение можно лишиться доступа в WoW на срок от одного до трех дней. Еще один подвид преступного ганка связан с выполнением элитных эскорт-квестов. Эскорты – крайне сложные задания, рассчитанные на группу игроков. Если задание провалится, придется начинать все сначала. Как правило, представите-

лям вражеской банды достаточно убить одного-двух участников группы, чтобы спутать ей все карты. Однажды так и произошло: мы проходили такой квест трижды, и каждый раз альянсеры зверски вырезали всю партию, не давая завершить задание. Подобные случаи уже были описаны на официальном форуме, и порой они приводили к временному запрету на игру для слишком назойливых геймеров. Поэтому вместо того чтобы звать подмогу из гильдии, мы подали жалобу ГЭМу. Он отозвался через двадцать минут. Задал пару простых вопросов, удалился на минутку, затем ответил – мол, нарушители забанены, доступ в WoW им закрыт на трое суток. После этого мы спокойно выполнили квест и ушли восвояси.

ГАНК КАК ОБРАЗ ЖИЗНИ

Альберт Эйнштейн однажды сказал: «Только два понятия бесконечны: вселенная и человеческая глупость, причем в первом я не уверен». Именно на глупости и зиждутся легендарные стратегии уличных ганкеров. На нашем сервере – европейском WarSong – есть два совсем не похожих друг на друга игрока, которые прославились настолько, что слухи

■ Улепетываю со всех ног от стрит-ганкеров. Боязно даже оборачиваться.

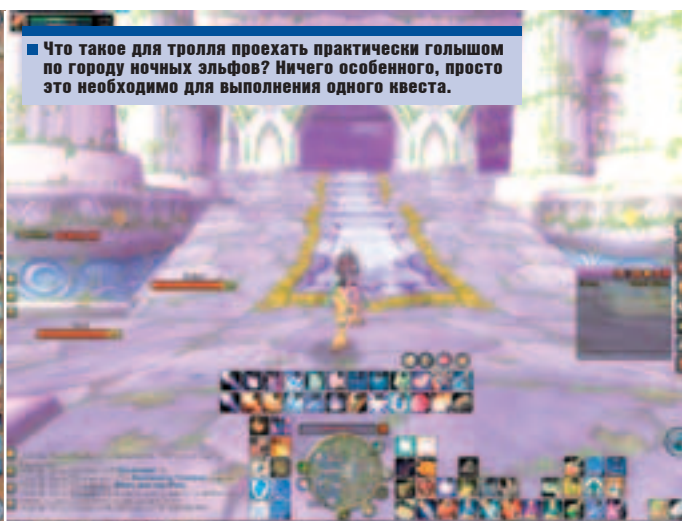


■ Чуть ли не единственное место в Аутленде, где Альянс, пусть и с неохотой, помогает Орде (и наоборот) – Кровавый Ринг в Награнде.

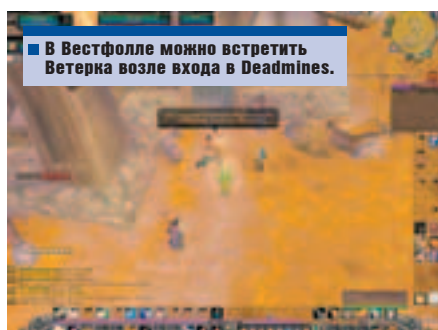




■ Когда два PvE-рейда встречаются перед входом в подземелье (в данном случае Наххаргас), крутой сечи не избежать.



■ Что такое для тролля проехать практически голышом по городу ночных эльфов? Ничего особенного, просто это необходимо для выполнения одного квеста.



■ В Вестфолле можно встретить Ветерка возле входа в Deadmines.

ЧТОБЫ ДУШУ ОТВЕСТИ

В *World of Warcraft* существуют специальные поля сражений (Battlegrounds, BG), где игроки противоположных фракций меряются силой друг с другом. Существуют четыре типа сражений: Warsong Gulch (WVG) – аналог Capture the Flag; Arathi Basin (AB) – аналог Domination; Alterac Valley (AV) – просто командная игра с расширенными заданиями, а также The Eye of the Storm (Eye), напоминающая и CTF, и Domination одновременно. Играть можно как в случайно набранном рейде, так и заранее составленном (premade). Во втором варианте у рейда есть координатор, программа голосовой связи (teamspeak) и люди, четко знающие свои роли и задачи. Разумеется, шансы на победу у «премейда» гораздо выше, чем у разрозненной группы.



и легенды о них гуляют даже вне World of Warcraft: ордынский шаман Ветерок и паладин Альянса Melton. У каждого из них своя тактика.

Мелтон всегда предпочитал ганкать высокоуровневых персонажей, получая за свои партизанские действия очки чести (honor points): он тщательно готовился к охоте, заряжаясь различными эликсирами и провизией, затем прилетал в высокоуровневую зону Silithus и начинал аккуратно вырезать всех, кто попадался ему на глаза. Разумеется, на него тут же объявляли охоту, и, как правило, плохиш отступал. В каждой стычке за Мелтоном числился десяток фрагов, в то время как

он сам погибал от силы два-три раза. Обо всем этом и многом другом написано в его дневнике на forum.worldofwarcraft.ru, а также «Путеводителе ганкера по World of Warcraft». Впрочем, прославленный паладин частенько увлекался «ганком новичков» по схеме Ветерок'a.

ВЕТЕРОК ПЕРЕМЕН

По правилам любого сервера на территории, полностью принадлежащей одной фракции, нападать первыми могут только

представители этой фракции. Грубо говоря, в прибрежной зоне Westfall (принадлежит Альянсу) ни один ордынец не имеет права атаковать альянсера (кнопка удара просто-напросто неактивна) до тех пор, пока тот на него сам не накинется. При этом над агрессором появляется флаг, означающий, что его можно бить в ответ, мол, он согласен на PvP.

Если чужак подошел к «родной деревне», каждый новичок считает своим долгом задать ему перца, ведь драться на своей территории всегда проще – если что, братва поможет. Этой глупой привычкой и пользуется шаман Ветерок. Он прилетает в тот же Westfall и стоит рядом с городком Альянса до тех пор, пока какой-нибудь любопытный человечиска не вздумает его ударить. Несколько минут спустя юный приключенец начинает об этом жалеть. Гордый ордынец впадает в шаманскую ярость и играючи раскидывает всех, кто пытается его атаковать. На помощь к альянсерам прилетает пара-тройка персонажей высокого уровня – но Ветерок достаточно опытен, чтобы справиться с ними. Через полчаса по столличному чату разносятся сообщения «Помогите! Ветерок в Вестфолле!». Упорство этого шамана и его удивительное терпение помогли прославиться ему по всему серверу. «Ветерка» и сегодня можно встретить на территориях Альянса; главное – даже не пытаться его атаковать. А если уж и хватит наглости на такой шаг, то имей в виду – мы тебя заранее предупреждали.



■ Ну, кто тут заказывал окрошку из альянсеров?

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
 - ✉ по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
 - ✉ по факсу **8 (495) 780-88-24**;
 - ✉ по адресу **119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Ростове-на-Дону, Волгограде, Самаре, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске, Новосибирске.
 Подробности на стр. 34

ИНН 7729410015		ООО «Гейм Лэнд»	
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва			
р/с № 40702810509000132297			
к/с № 30101810900000000990			
БИК 044583990		КПП 770401001	
Платательщик			
Адрес (с индексом)			
Назначение платежа		Сумма	
Оплата журнала « _____ «РС ИГРЫ» _____ »			
с _____		2007 г.	
Ф.И.О.			
Подпись платателя			

LINEAGE II: ЖИЗНЬ ВОИНА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ. ПЕРЕЗАГРУЗКА

СТАТУС: **ЧЕЛОВЕК-FIGHTER DAMRON,**
18 УРОВЕНЬ
ДИСЛОКАЦИЯ: **GLUDIO**

Текст: Александр Мельников aka Kinn

**Лучший способ
побороть искуше-
ние – поддаться ему.**

**Мне очень хотелось испы-
тать в деле боевой класс после
изнуряющей игры за гнома-
рудокопа. Ведь невероятно
сложно продолжать начатое де-
ло, когда оно утомляет. Каждый
раз внушаешь себе, что лучше
прокачать одного персонажа,
нежели распыляться на не-
скольких. Соблазн отступает,
но спустя несколько часов сно-
ва возвращается. В конце кон-
цов я вспомнил, что все позна-
ется в сравнении, и с этой
мыслью отправил гнома в бес-
срочный отпуск. На арену вы-
шел новоявленный воин.**



✦ ШКОЛА ОТНОШЕНИЙ

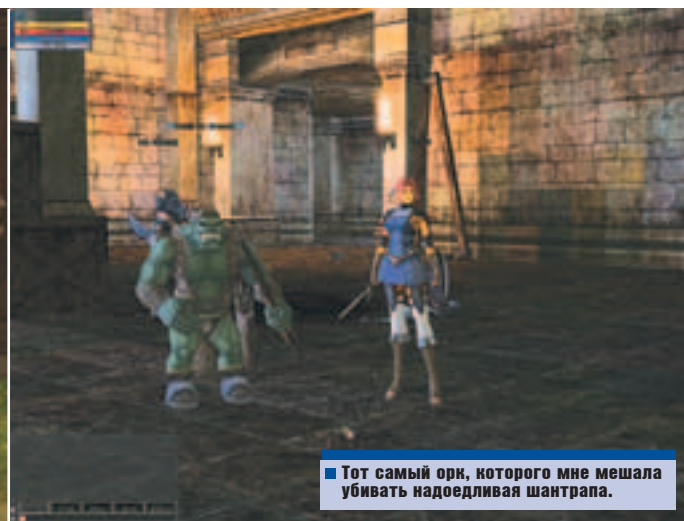
Прокачивать второго персонажа всегда легче, чем первого. И пусть не все территории знакомы и местная фауна необычайно агрессивна, кое-какой опыт за плечами позволяет развиваться намного быстрее. На ранних этапах каждый геймер осваивает азы игры. Бегают от одного NPC к другому, охотятся на монстров в поисках наконечников для стрел и постепенно улучшает экипировку... Но самое главное, пользователи учатся взаимодействовать друг с другом. Со временем они начинают

понимать, как следует вести себя в этом мире, чего остерегаться, как лучше всего выходить из сложного положения. Поясню на личном примере.

Если на твою цель нападает другой игрок, с которым ты не состоишь в одной группе, то квестовый предмет из монстра уже точно не выпадет. В заброшенном храме есть орк-лучник. Он всего один и перерождается раз в пять минут. Однако из него нужно выбить десять наконечников для стрел, необходимых для получения довольно дорогого меча. Во время



■ Этот гном способен выковать отличный меч, если принести ему нужные квестовые предметы.



■ Тот самый орк, которого мне мешала убивать надоедливая шантрапа.

СМЕРТЕЛЬНОЕ ЗАБОЛЕВАНИЕ

В игре изменилась система штрафов, налагаемых на персонажа в случае смерти. Раньше, при самом неудачном раскладе, герой мог потерять как доспехи, надетые на него, так и часть трофеев, хранящихся в инвентаре. Теперь все иначе. Предметы пропадают только в том случае, если он убил других странников (имя душегуба подсвечивается красным цветом). Во всех остальных случаях погибший персонаж после перерождения на время слабеет (и то далеко не всегда). И хотя снижение характеристик не особо заметно, штраф накапливается. Так что приходится быть еще осторожнее – чем чаще будешь отправляться на встречу с господом, тем быстрее превратишься в задохлика, которого не то что другие герои, а даже не шибко сильные монстры смогут завалить.



выполнения этого задания ко мне подбежал воин и намеренно атаковал монстра. Затем сидел неподалеку и терпеливо ждал, когда я расправлюсь с противником. Так продолжалось более получаса. А когда я вышел из себя и попытался убить нахала, прибежал его друг, который быстренько отправил меня на тот свет мощнейшим заклинанием. Некоторые злыдни любят портить жизнь новичкам другим способом. Пока игрок бьется с подконтрольными компьютеру противниками, персонажи атакуют его самого, но не убивают. Получается так, что почти всегда смертельный удар персонажу наносит монстр, а не человек. Результаты подобных подлянок одни и те же: погибший герой, потерянное время и опыт, однако виновник этого безобразия даже не считается убийцей, соответственно, и попытки отомстить ему ни к чему хорошему не приведут. Есть только два пути

для спасения: или сразу уходить в другое место, или отключаться от игры на пару часиков, надеясь, что к моменту твоего возвращения скучающих агрессоров там уже не будет. Такая вот школа жизни... Суровая, но очень ценная.

БОЕВОЙ ВЫБОР

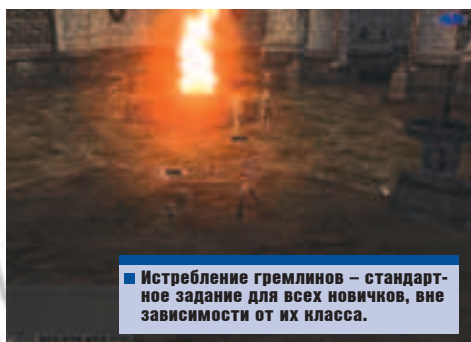
В отличие от гнома воину-человеку поначалу даются аж три боевых спецприема. Каждый применяется только с определенным видом оружия: критический удар кин-

жалом, меткий выстрел из лука или мощный удар мечом. Поскольку новичку денег хватит на совершенствование лишь одного смертоносного орудия, предстоит сразу определиться, какой тип удара тебе больше всего по душе. Этот выбор определит дальнейшую специализацию. От лука я отказался сразу. В ближнем бою он бесполезен, да и постоянно бегать от монстров, изредка пуская стрелы, – перспектива не из приятных. Стрелок – игрок командный, а я люблю путешествовать в одиночку.

Кинжал всем вроде бы хорош – он обладает высокой скоростью атаки и позволяет быстро сразить врага несколькими критическими выпадами. Однако справиться с противником за пару секунд получается далеко не всегда. А для затяжных схваток кинжал не годится.

Я выбрал меч. Отличная точность вкупе с хоть и не критическим, но все же серьезным показателем урона позволяет уверенно чувствовать себя в сражении. По мне, так нет ничего лучше стабильности.

Новый персонаж нравится мне гораздо больше, чем предыдущий. Видимо, опыт «танка» в других MMORPG дает о себе знать. На мой взгляд, в «Линейке» наибольших успехов добиваются лишь те, кто могут за себя постоять...



■ Истребление гремлин – стандартное задание для всех новичков, вне зависимости от их класса.



■ Чтобы выбраться со стартового острова, придется заплатить.

Пассивный SLI

Чипсеты шестой серии **NVIDIA nForce** позволяют конструировать материнские платы с пассивным охлаждением. Этим не преминули воспользоваться производители. Компания **MSI** представила несколько платформ на базе набора логики **NVIDIA nForce 650i SLI**, предназначенных для работы с процессорами **Intel Core 2 Duo**, **Pentium D**, **Pentium 4** и **Intel Core 2 Quad**. Материнские платы **MSI P6N SLI-FI** и **MSI P6N SLI Platinum** обладают схожей функциональностью и отличаются только комплектацией и системой охлаждения. В **MSI P6N SLI Platinum** используются тепловые трубки. Обе платы поддерживают системную шину с частотой 1066 и 1333MHz, четыре порта Serial-ATA 3.0 Гбит/с, два – ATA133 и гигабитную сеть. Два слота PCI-Express 16x предназначены для установки видеокарт. Один внешний SATA и 10 портов USB 2.0 – этого более чем достаточно для подключения периферии и съемных накопителей. Стоимость **MSI P6N SLI-FI** составит \$156, а **MSI P6N SLI Platinum** – \$220.



Могучий Sven

Новая модель стереонаушников **SVEN CD-930** позволит ее обладателю наслаждаться отличным звуком, не беспокоя при этом окружающих. Внешний вид **SVEN CD-930** не оставит равнодушными любителей стиля hi-tech. Ультрастильное сочетание цветов (черный и серый металл), а также строгие, выверенные формы позволят постоянно оставаться на модной волне. Амбушюры из мягкой искусственной кожи плотно прилегают к голове и при этом не доставляют дискомфорта при длительном использовании. Разработчики не упустили из вида ни одной мелкой детали. Регулятор громкости удобно расположен на проводе длиной около 4 м. Диапазон частот, который воспроизводят **SVEN CD-930**, обеспечивает им свободное применение как в домашних кинотеатрах и стандартных стереосистемах, так и в персональных компьютерах, портативных проигрывателях и многих игровых приставках.



24 дюйма за \$1100

Компания **LG** выпустила свой первый широкоформатный ЖК-монитор с диагональю 24 дюйма. Дисплей **LG L245WP-BN** использует матрицу формата MVA, что положительно сказывается на качестве изображения. При этом малое время отклика (8 мс) позволяет надеяться, что картинка в фильмах и играх не будет смазанной. Монитор имеет разрешение 1920x1200, угол обзора равен 178°, а контрастность определяется соотношением 1000:1. Список достоинств **LG L245WP-BN** завершает наличие двух портов USB 2.0. Единственный недостаток – это цена. За модель **LG L245WP-BN** в магазинах просят порядка \$1100.



«ОТКРЫТЫЙ» КОРПУС

Компания **АOpen** известна своими мультимедийными системами. Новый корпус **АOpen TU-377** сочетает стильность бейбона и возможности полноценной desktop-модели. Передняя панель оснащена двумя портами USB 2.0 и гнездом для установки 80-мм вентилятора – еще две вертушки можно разместить на задней стенке. Корпус **АOpen TU-377** одинаково хорошо приспособлен как для воздушной, так и для жидкостной системы охлаждения. Для установки приводов и винчестеров подготовлены три 5,25-дюймовых отсека и четыре 3,5-дюймовых. Новинка продается по цене \$50 без предустановленного блока питания.



Без единого звука

Корейская компания **Silverstone** замахнулась ни много ни мало на пассивное охлаждение процессора. Она выпустила медный кулер **SilverStone NT01v2.0** с использованием трех тепловых трубок. Вес такого устройства составляет 572 грамма. Охладитель **SilverStone NT01v2.0** продается без вентилятора, хотя конструкция предусматривает крепление для двух 60-мм вертушек. Кулер можно установить на материнские платы с socketами **Intel 478/LGA775** и **AMD 754/939/940**. Цена новинки – \$70.



AGP не сдается

Несмотря на то что интерфейс *PCI Express* сегодня наиболее активно используется, устаревший *AGP* не собирается сдаваться. Компания **GeCube** выпустила видеокарту на базе мощнейшего чипа *ATI Radeon X1950XT*, которая устанавливается в слот *AGP*.

Ядро видеоускорителя *GeCube X1950XT-X* работает на частоте 648MHz. Однако высокоэффективная система охлаждения *X-Turbo Fan* с использованием тепловых трубок и эффекта Пельтье позво-

ляет не опасаясь разгонять графическую карту. Производитель гарантирует безболезненный разгон до 675MHz. На видеокарте установлено 256Mb памяти GDDR3. Сама новинка оборудована двумя портами DVI, а также выходами HDTV и D-Sub. В довершение отметим, что видеокарта *GeCube X1950XT-X* сертифицирована для работы с операционной системой **Microsoft Windows Vista**.



НОВАЯ ЛОГИКА AMD

Компания **AMD** официально анонсировала 28 февраля новый чипсет *AMD 690*. В конструкцию чипсета серии *AMD 690* входит графический процессор *ATI Radeon X1250*, который гарантирует первоклассное качество изображения. Этот набор логики выпускается в нескольких вариантах. На сегодняшний день доподлинно известно, что на рынок будут поставляться платформы на основе *AMD 690G* (флагмана линейки с поддержкой *ATI Radeon X1250*) и менее функционального варианта *AMD 690V*. Последний работает с использованием графического чипа *ATI Radeon X1200*. В то же время нельзя не отметить, что *AMD 690V* поддерживает выходы D-Sub и оснащена телевизионным разъемом, а *AMD 690G*, в свою очередь, отличается портами DVI и HDMI с HDCP. Новые наборы логики используют двухчиповую структуру – роль южного моста будет играть *AMD/ATI SB600*. Несмотря на наличие встроенного графического модуля, пользователь может расширить возможности системы и увеличить производительность, воспользовавшись *PCI-Express x16* разъемом.



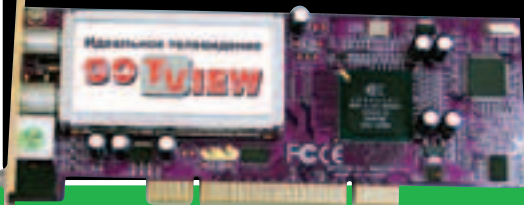
Новый взгляд на корпус

Швейцарская компания **Arctic Cooling** специализируется не только на системах охлаждения. Новая линейка корпусов *Arctic Cooling Silentium T Pro* столь же оригинальна, как и охладители этой фирмы. Блок питания размещается в передней части корпуса и выводит наружу поток, прошедший через кулер видеокарты. Воздух, охлаждающий процессор, попадает в корпус через отверстие на задней стенке, а выходит там, где обычно находится блок питания. За формирование воздушных потоков отвечают три вентилятора (два 80 мм и один 120 мм), а за их правильное движение внутри корпуса – два специальных козырька. По мнению инженеров *Arctic Cooling*, такое размещение элементов позволит более эффективно охлаждать основные компоненты компьютера. Серия *Silentium T Pro* включает 5 моделей, которые отличаются лишь внешним видом. Стоимость одного такого корпуса в среднем составляет \$149.



Красная кнопка

Смотреть любимые телепередачи, не отходя от компьютера, очень удобно. До сих пор тандему «ПК + тюнер» не хватало одного: возможности включить систему, не вставая с дивана. Новый TV-тюнер *GOTVIEW PCI DVD2 Deluxe* сделает из вашего ПК полноценный телевизор. Приемник комплектуется пультом, с помощью которого можно управлять питанием компьютера. Для включения или выключения системы нужно лишь нажать на красную кнопку. Сам же TV-тюнер построен на базе чипа *CONEXANT CX23418* и принимает передачи в трех основных системах PAL/SECAM/NTSC. Он поддерживает функцию видеозахвата с аппаратным сжатием в формате MPEG-2 и подавлением шумов.



Рекорд для флэш-дисков

Недалек тот час, когда обычные винчестеры заменят шустрые твердотельные накопители на основе флэш-памяти. Компания **Adtron** выпустила самый емкий на данный момент SSD-диск под названием *Adtron A25FB*. Его объем памяти составляет 96Gb! Модель выполнена в привычном форм-факторе 2.5 дюйма и оснащена интерфейсом Serial ATA. Конечно же, в первую очередь *Adtron A25FB* будет востребован при производстве ноутбуков или миниатюрных систем. Стоит заметить, что новинка обладает впечатляющими скоростными характеристиками по сравнению с накопителями на основе флэш-памяти. Скорости чтения в 70 Мбит/с достаточно для комфортной работы с данными. О цене *Adtron A25FB* ничего не сообщается, однако известно, что она будет немаленькой, поскольку похожие модели от других производителей стоят более \$1000.



Мечта дизайнера

Из линейки широкоформатной категории hi-end от компании **NEC** наиболее интересно смотрится флагманская модель *NEC MultiSync LCD2690WUXi*. Широкоэкранный формат и высокое разрешение 1920x1200 обеспечивают высокую эргономичность и удобство работы. Графические элементы и текст на новом мониторе выглядят на 7.5% крупнее, чем на 24-дюймовом мониторе, что значительно снижает нагрузку на глаза при работе. Панель H-IPS A-TW создает красочное высококачественное изображение. Монитор также оснащен передовой функцией *X-Light Pro*, которая постоянно отслеживает изменения фоновой подсветки, яркости и цветопередачи, автоматически корректируя соответствующие внутренние настройки. Время коррекции для этой модели – 8 мс, контрастность – 800:1, а яркость – 400 кд/м².



СКОРОСТЬ ИЛИ ОБЪЕМ?

Выбираем DDR2-память

Текст: Антон Большаков, Евгений Попов

Тестирование оперативной памяти актуально всегда. Главное понять, для каких целей ты ее покупаешь. Если для игр, то скорость важнее объема, и установка дополнительного гигабайта не избавит от тормозов в любимом шутере! Также всегда можно выбрать и более производительную память, чем требует платформа. В будущем это поможет разогнать процессор. О том, как работает DDR2-память, мы и поговорим сегодня: начнем с теории и закончим тестированием.

Методика тестирования

В нашем обзоре присутствуют восемь комплектов оперативной памяти. Каждый набор состоит из двух планок общим объемом 1024Mb, то есть каждый модуль вмещает в себя по 512Mb. Планки устанавливались в тестовый стенд для работы в двухканальном режиме, причем замеры производились с задержками 5-4-4-12. Стоит отметить, что BIOS материнской платы был обновлен до последней версии для обеспечения максимальной производительности системы.

ЧТО мы тестировали

- 2 x 512Mb Kingston HyperX KH7200D2K2/1G
- 2 x 512Mb Samsung M378T6553CZ3-CE6
- 2 x 512Mb NCP NCPT6AUDR-30M48
- 2 x 512Mb Corsair Value Select VS512MB533D2
- 2 x 512Mb Hynix eRAM J0640233
- 2 x 512Mb Corsair Twin2x1024-8000UL
- 2 x 512Mb OCZ OC2ZG10001GK
- 2 x 512Mb OCZ OC2ZA8002GK

Путь развития

Память стандарта DDR2 развивалась по той же схеме, что и DDR-память. Первоначально рынок переполнялся модулями формата DDR2-400 и DDR2-533 с таймингами по умолчанию. Будучи новинкой, такие планки обладали стоимостью, значительно превышающей цену модулей DDR. Такая же ситуация складывалась в свое время и с SDRAM-памятью. Столь весомое ценовое различие не позволяло пользователям переходить на новые форматы памяти и, соответственно, на новые платформы. Появление LGA775 материнских плат и процессоров на основе DDR2 не позволило Intel увеличить уровень продаж не только благодаря денежному фактору. Вторым препятствием стал незначительный прирост производительности при использовании памяти формата DDR2. Отметим также, что в отдельных случаях разница в скорости была в пользу именно устоявшейся DDR. Но прогресс не стоял на месте – следующим этапом развития стал рост рабочих частот и скорости передачи вплоть до 667MHz. При этом тогда же производители стали предлагать специальные модули для оверклокеров. Такие «специализированные планки» имели возможность работать на более высоких частотах за счет увеличения таймингов – в итоге резко снижалась общая производительность. Подобные аналоги выпускались и в сфере первоначальной DDR, но именно по вышеуказанной причине они не пользовались популярностью у энтузиастов. В итоге последним рубежом можно считать появление модулей с поддержкой сверхчастот

(вплоть до DDR2-1000 и выше). Их основной особенностью можно считать значительное снижение задержек – именно на это сделали упор инженеры. В дальнейшем мы расскажем не только о параметрах, влияющих на производительность модулей оперативной памяти, но и немного углубимся в историю.

Что такое DDR SDRAM?

В первую очередь разберемся с обозначениями. Стандарт оперативной памяти DDR SDRAM (от английского Double Data Rate Synchronous Dynamic Random Access Memory) позволяет достигнуть большей полосы пропускания в отличие от предшественника – обыкновенной SDRAM-памяти. Это стало возможным благодаря тому, что передача информации производится по двум фронтам сигнала. Таким образом, без увеличения частоты шины удваивается скорость самой передачи. Расшифровывается с английского термин DDR SDRAM не иначе как «память с произвольным доступом и двойной скоростью передачи данных». Если говорить о характеристиках скорости, то по утвержденному спецификацией JEDEC-стандарту правильнее всего говорить о миллионе передач в секунду, нежели о привычных нашему слуху мегагерцах. Обычно в прайс-листах или указаниях за DDR (или DDR2) следует какое-то число. Например, если речь идет о DDR-333, то подразумевается, что у этой памяти скорость передачи условно равна 333MHz. Но следует учитывать, что для такой памяти скорость передачи в два раза меньше тактовой частоты – для такой памяти частота фактически будет равна 167MHz.

Характеристики

В состав каждого модуля памяти входит несколько идентичных схем. Для вариантов без коррекции ошибок (ECC) их количество кратно 8, а для модулей с предусмотренной функцией ECC оно кратно 9. Каждый чип памяти характеризуется такими параметрами, как объем схемы и организация памяти. Объем каждого чипа указывается в мегабитах, общий объем планки памяти указывается в мегабайтах. Еще один параметр, а именно DRAM Organization (организация памяти), указывается, например, как 64M x 4, где 64M – это количество элементарных ячеек хранения, а x4 – это разрядность схемы памяти. Очень часто в описании материнских плат можно встретить такие понятия, как «поддержка регистровой памяти» или «поддержка небуферизованной». Нерегистровая память (или небуферизованная) – это классический тип. Если говорить о регистровых моду-

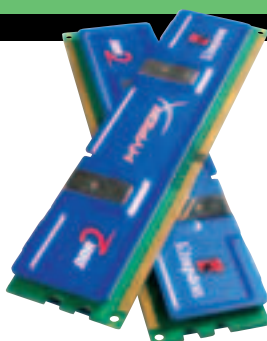
лях, то на планках такой памяти помимо конфигурационной SPD-схемы также можно найти специальные чипы. Дело в том, что чем больше схем приходится обслуживать контроллеру, тем менее искаженными будут сигналы. В данном случае регистровые чипы управления улучшают качество сигнала данных и повышают срок службы. Однако регистровая память показывает невысокий уровень производительности по сравнению с небуферизованной памятью, поскольку управляющий чип вносит кратковременную задержку при передаче сигнала. В основном такие модули используются в серверных системах, где требуется повышенный уровень надежности.

Что такое DDR2?

Появление памяти формата DDR2 SDRAM можно расценивать не как замену, а скорее как эволюцию стандарта DDR SDRAM. Дело в том, что принцип функционирова-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:**
AMD Athlon 64 X2 5000+
- **Материнская плата:**
ASUS Crosshair
- **Память:**
2x1024Mb, Kingston DDR2-800
- **Винчестер:**
80Gb, Seagate Barracuda 7200rpm
- **Видеокарта:**
Asus EAX1900XTX, 256Mb
- **Блок питания:** 460W, Floston
- **ОС:** Windows XP SP2
- **Драйверы:** ATI Catalyst 7.1



Kingston HyperX
KH6400LLK2/1G

\$230 ★★★★★

Данная память пришла в нашу тестовую лабораторию в оригинальной пластиковой упаковке, так что пользователь имеет возможность приобрести сразу две планки в наборе для подключения двухканального режима. Внутри даже нашелся рекламный проспект от Kingston. Сама память заключена в тиски синих радиаторов, что подразумевает ее принадлежность к касте оверклокерской памяти. Базовый режим, предусмотренный производителем, обозначен параметром DDR2-800 – фактически это самая быстрая память в своем классе.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Рабочее обозначение:	PC2-6400
Базовый режим:	DDR2-800
Частота, МГц:	800



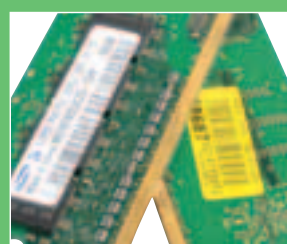
Samsung
M378T6553C23-CE6

\$160 ★★★★★

Если речь идет о качественной памяти, то нельзя не упомянуть о корпорации Samsung. Надо заметить, что память инженерам данной компании удается хорошо. Именно поэтому топовые графические подсистемы используют схемы именно производства Samsung. Модули памяти DDR2, рассматриваемые нами, не выделяются среди общего многообразия. Дополнительного охлаждения они не имеют, да и продаются по отдельности и без упаковки. Однако по соотношению цена/качество эти модули оставляют далеко позади многих конкурентов.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Рабочее обозначение:	PC2-5300
Базовый режим:	DDR2-667
Частота, МГц:	667



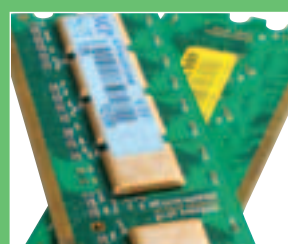
NCP
NCPT6AUDR-30M48

\$126 ★★★★★

Компания NCP нечасто появляется в статьях и обзорах российских интернет-ресурсов и прочих изданий. Однако она довольно известна в узком кругу пользователей (преимущественно азиатского региона). Планки, использованные нами, продаются не полным комплектом, а по отдельности. Отличительной особенностью модулей, представленных в тесте, являются индивидуальные наклейки на каждой из восьми схем памяти. Было это сделано для устранения помех или для охлаждения, неизвестно, однако сами планки выглядят довольно эстетично.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Рабочее обозначение:	PC2-5300
Базовый режим:	DDR2-667
Частота, МГц:	667



Corsair Value Select
V5512MB533D2

\$158 ★★★★★

Еще один цельный набор памяти в нашем тесте. В пластиковой упаковке с ярким вкладышем память от Corsair будет достойным приобретением. Память категории Value Select является бюджетным предложением от именитого производителя. В продаже под этой маркой можно найти не только комплекты модулей DDR2, но и планки формата DDR1. Данная серия всего лишь не снабжена фирменными охладителями (не будем забывать, что Corsair трудится в основном для оверклокеров), однако при этом работает превосходно.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Рабочее обозначение:	PC2-4300
Базовый режим:	DDR2-533
Частота, МГц:	533



ния на деле остался тем же. Передача данных, как и прежде, производилась по двум фронтам синхросигнала с удвоенной эффективностью скорости передачи по отношению к частоте. Однако был введен ряд изменений, или даже нововведений, которые позволили осуществить переход к большей пропускной способности и к новому уровню частот. Сами модули внешне мало чем отличаются от планок стандарта DDR. Однако стоит отметить, что производиться DDR2 память стала в новом форм-факторе, и электрически такие планки не совместимы со слотами для модулей DDR. В результате можно сказать, что с вводом нового формата DDR прекратила свое существование – обратная совместимость не предусмотрена, да и оба производителя процессоров уже полностью перешли на DDR2-формат. Если Intel сделала это сразу же при вводе в обиход платформы LGA775, то AMD перешла на новый уровень чуть

позже – с выпуском системных плат на основе сокета AM2.

Особенности DDR2

Первое нововведение, на которое хотелось бы обратить внимание, касается возможности выборки четырех бит информации за такт (2N-Prefetch). Отметим, что ранее использовалась двубитная выборка – обычная DDR-память способна переслать лишь два бита на линию за такт, в то время как DDR2 осуществляет перевод уже четырех бит данных по одной линии из логических банков в буферы ввода/вывода. Стандарт DDR2 обладает и некоторыми другими особенностями. Электрические характеристики нового стандарта были улучшены за счет ввода внутрочипового гашения сигнала. Внутри самих схем памяти используются резисторы (в экземплярах памяти младшего поколения они располагались на системной плате). Когда чип находится

в активном состоянии, резисторы не работают. Включаются только тогда, когда схема находится в режиме бездействия. Однако в связи с этим можно отметить значительное повышение как энергопотребления, так и тепловыделения памяти DDR2. Для пущей надежности производители модулей памяти снабжают модули радиаторами. Некоторые компании разрабатывают особые варианты охлаждающих систем, причем самые оригинальные могут использовать как активные элементы в своей конструкции, так и тепловые трубки. Еще одно усовершенствование, введенное в стандарт памяти DDR2, – это добавочная задержка. Благодаря этому нововведению минимизируются простои менеджера команд при передаче информации.

Параметры задержки

Очень часто в материалах технического толка и в форумах авторы оперируют та-



Hynix eRAM
70640233

\$140



Схемы памяти марки **Hynix** можно найти на многих графических платах, включая устройства категории hi-end. Память от Hynix отличается высокой пропускной способностью и стабильностью работы. Планки, представленные в тесте, были набраны нами по отдельности, однако прекрасно функционировали как по отдельности, так и в двухканальном режиме. Охлаждением в виде радиаторных планок модули не обеспечены, и это вполне объяснимо: производитель и не рассчитывал, что кто-нибудь будет разгонять эти схемы памяти.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Рабочее обозначение:	PC2-4200
Базовый режим:	DDR2-533
Частота, MHz:	533



Corsair
Twin2x1024-8000UL

\$330



Важно знать, что **Corsair** не предлагает аналогов **TWIN2X1024-8000UL** большего объема: 2-гигабайтные комплекты DDR2 имеют куда меньшую производительность. Сами модули закрыты с двух сторон стандартными для Corsair штампованными алюминиевыми радиаторами, покрашенными черной глянцевой краской. К слову, эта пара модулей называется **TWIN2X1024-8000UL**, а вот каждый из модулей в отдельности маркирован как **CM2X512-8000UL**. Штатные тайминги для этой памяти при работе на частоте 1000MHz: 5-4-4-9.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Рабочее обозначение:	PC2-8000
Базовый режим:	DDR2-1000
Частота, MHz:	1000



OCZ
OCZ2G10001GK

\$242



Так же, как и Corsair, компания **OCZ** не производит память такого формата в больших объемах – то есть двойной комплектации по 2Gb планка. Каждый из модулей закрыт с двух сторон большим золотистым радиатором. Штатная частота работы 1000MHz с напряжением 2.1V. Допускается увеличение питания до 2.2V без потери пожизненной гарантии. Это может понадобиться для будущего разгона как процессора, так и системы в целом. Судя по тестам, в штатном режиме **OCZ2G10001GK** самая быстрая память в нашем обзоре.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Рабочее обозначение:	PC2-8000
Базовый режим:	DDR2-1000
Частота, MHz:	1000



OCZ
OCZ2A8002GK

\$271



Эти модули обозначены как **ATI CrossFire Certified**. Фактически производитель гарантирует 100% совместимость со всеми существующими и будущими CrossFire-платформами. Для более внушительного внешнего вида производитель окрасил радиаторы в красный цвет и поместил на них логотип компании **ATI**. Выглядит и правда эффектно! Память работает с задержками 4-4-4-12 при напряжении 2.1V и частоте 800MHz. Пожизненная гарантия распространяется при работе в пределах 2.2V. Доступна в продаже наборами по 1Gb и 2Gb.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Рабочее обозначение:	PC2-6400
Базовый режим:	DDR2-800
Частота, MHz:	800



Результаты тестирования DDR-памяти

PCMark05, Memory Test

Corsair Twin2x1024-8000UL	6230
OCZ OCZ2G10001GK	6267
OCZ OCZ2A8002GK	6023
Kingston DDR2-800	6095
Samsung DDR2-667	5948
NCP DDR2-667	5887
Corsair DDR2-533	5874
Hynix DDR2-533	5732

F.E.A.R., High Quality, fps

Corsair Twin2x1024-8000UL	94
OCZ OCZ2G10001GK	93
OCZ OCZ2A8002GK	91
Kingston DDR2-800	93
Samsung DDR2-667	89
NCP DDR2-667	88
Corsair DDR2-533	88
Hynix DDR2-533	87

WinRar 3.6

Corsair Twin2x1024-8000UL	1534
OCZ OCZ2G10001GK	1547
OCZ OCZ2A8002GK	1498
Kingston DDR2-800	1421
Samsung DDR2-667	1317
NCP DDR2-667	1286
Corsair DDR2-533	1206
Hynix DDR2-533	1167

Sandra 2007, Пропускная сп-ть, МБ/с

Corsair Twin2x1024-8000UL	7233
OCZ OCZ2G10001GK	7435
OCZ OCZ2A8002GK	5791
Kingston DDR2-800	5732
Samsung DDR2-667	5461
NCP DDR2-667	5410
Corsair DDR2-533	5364
Hynix DDR2-533	5321

Обрати внимание, эффект от использования дорогих и чрезвычайно производительных наборов памяти на практике не слишком велик и заметен не всегда.

Редакция благодарит за предоставленное оборудование компанию АК Цент

ким понятием, как «тайминги». В дальнейшем постараемся рассказать доступно, что же они имеют в виду. Если представить себе оперативную память как матрицу, то информация в ней распределена по листам (или страницам), а в листах по банкам (массивам памяти) и ячейкам в них. Каждая из этих ячеек обладает собственными координатами – по горизонтали (row) и по вертикали (column). Чтобы выбрать строку, система прибегает к команде Row Address Strobe (RAS), а при считывании информации из этой строки – к команде Column Address Strobe (CAS). В результате цикл считывания представляет собой замкнутую цепочку, которая начинается открытия банка и заканчивается закрытием и перезарядкой. В итоге вся процедура выглядит следующим образом:

А. Выбирается банк данных.
Б. Выбранные данные идут в усилитель сигнала с задержкой RAS-to-CAS.
В. Для выбора нужной информации подается команда CAS.
Г. Данные передаются на шину с задержкой CAS Latency.
Д. Закрытие банка и перевод ячейки в готовность к новой операции.
Сама оперативная память использует большое количество задержек в своей работе. Они и называются таймингами (timings). Оверклокеры знают, что чем меньше задержки, тем быстрее будет работать память, а значит, и вся система. Опишем основные тайминги:
1. CAS Latency (или CL) – самый важный параметр, поскольку он обозначает число тактов, требуемых для поступления данных на шину.

2. Bank Cycle Time (или TRC) – время полного доступа к банку, начиная с момента открытия и заканчивая закрытием.
3. RAS-to-CAS Delay – временной интервал между поступлениями сигналов RAS и CAS. Чем он меньше, соответственно, тем лучше.
4. RAS Precharge – время, необходимое для приведения ячейки в рабочее состояние после выполнения предыдущей операции.
5. TRAS или Row Active Time – время, в течение которого массив (или банк данных) остается открытым.
Аналогично работает и память графических плат – задержки на схемах GDDR тоже можно регулировать с помощью специальных утилит. Для достижения максимальной эффективности оверклокеры ищут золотую середину между частотой и таймингами.



Western Digital Passport

Переносной винчестер с USB 2.0

Текст: Антон Большаков

В ТЕМУ

Портативный винчестер – вещь крайне необходимая. Его можно использовать в момент, когда нет беспроводной и кабельной Ethernet-связи; хранить великое множество полезной информации, а также XXX-кино (*Вин Дизель тут ни при чем! – прим. ред.*).

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Накопитель отформатирован в файловую систему **FAT32**, что позволяет подключать его практически к любому компьютеру. При желании ее можно преобразовать в **NTFS**. В этом случае пользователю будут доступны сжатие, шифрование и еще множество всяких полезных функций. Все программное обеспечение записано на самом диске. Список утилит невелик – по сути, производитель включил в комплект программу для синхронизации данных между компьютерами **WD Sync**. При желании пользователь может установить пароль на синхронизированные данные (почта, настройки рабочего стола и **Internet Explorer**, любые пользовательские файлы).

НАКОПИТЕЛЬ

Внутри накопителя установлен жесткий диск **Scorpio** второго поколения емкостью 120Gb: модель **WD1200VE** с буфером 8Mb и интерфейсом **EIDE**. В продаже встречаются также 80-гигабайтные модификации с **WD800VE**. Днище диска и плата контроллера с обеих сторон защищены клейкой медной фольгой. Плата-переходник очень компактна. Для работы не требуется внешнее питание – необходимое напряжение обеспечивает USB-порт.

СТОИМОСТЬ

60Gb – \$100	120Gb – \$160
80Gb – \$120	160Gb – \$230

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **Корпус:** пластиковый
- **Емкость:** 60Gb, 80Gb, 120Gb, 160Gb
- **Формат:** 2.5"
- **Среднее время доступа:** 12ms
- **Интерфейс:** USB 2.0 miniB; интерфейсный кабель входит в комплект
- **Буфер:** 2Mb
- **Скорость вращения:** 5400rpm
- **Время перехода:** 2.0ms
- **Уровень шума:** 24 дБ
- **Максимальные перегрузки:** 225G длительностью 2 мс при работе; 900G длительностью 1 мс в выключенном состоянии
- **Питание:** от USB-порта
- **Потребление энергии:** 5 Вт (макс.)
- **Размеры:** 80x15x130 мм
- **Вес:** 104.8 г

КОМПЛЕКТ

Комплект поставки **Passport** до неприличия скуп: за исключением короткого mini-USB-проводка и руководства пользователя в полукруглой пластиковой коробке нет ничего. Все программное обеспечение находится на самом винчестере. Его также можно загрузить с официального сайта производителя. Дополнительный USB-кабель и защитные чехольчики покупаются отдельно по цене от 300 рублей. Черная глянцевая поверхность диска царапается очень легко, а потому без защиты не обойтись!

КОРПУС

Новое поколение внешних накопителей **Passport** отличается от предыдущего немногим. Во-первых, теперь две половинки корпуса скреплены между собой не защелками, как ранее, а попросту склеены. По идее, корпус не должен открываться пользователем с целью замены винчестера на более емкий. Однако это запросто можно сделать при помощи острого ножика или очень тонкой отвертки (корпус, разумеется, будет поврежден). После чего диск вынимается вместе с платой контроллера. Амортизируется винчестер восемью резиновыми уголками-демпферами и резиновыми подкладками по бокам. Сам корпус также обладает неплохой звукоизоляцией – без корпуса **Passport** работает довольно шумно.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Винчестер подключался к тестовому стенду со встроенным контроллером через порт USB 2.0. Испытания проводились в программе **HD Tach 3.0.1.0** под управлением операционной системы **Windows XP** с пакетом обновления SP1.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ HD TACH 3.0.1.0

- **Время произвольного доступа:** 18.4ms
- **Средняя скорость чтения:** 31.5Mb/s
- **Максимальная скорость чтения:** 35.6Mb/s



Sapphire Crossfire 3200 PC-AM2RD580

Перекрестный огонь

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** AMD Athlon 64 X2 5000+
- **Память:** 2 x 1024Mb, Kingston DDR2-800
- **Винчестер:** 80Gb, Seagate Barracuda 7200rpm
- **Видеокарта:** Asus EAX1900XTX, 256Mb
- **Блок питания:** 460W, Floston

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Слияние гигантов **AMD** и **ATI** уже принесло первые плоды, а именно чипсет **AMD 690G (RS690)**. Тем не менее это не повод, чтобы хоронить устаревающие разработки талантливых инженеров, тем более что рыночная стоимость таких решений будет неуклонно падать. Тем, кто предпочитает тяжелые игровые режимы и мир высоких разрешений, важно не только выбрать материнскую плату, но и найти подходящую платформу. Если взгляд остановился на карте от **ATI**, то советуем обратить внимание на материнскую плату **Sapphire Crossfire 3200 PC-AM2RD580**. Ее-то уж никак нельзя назвать устаревшей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

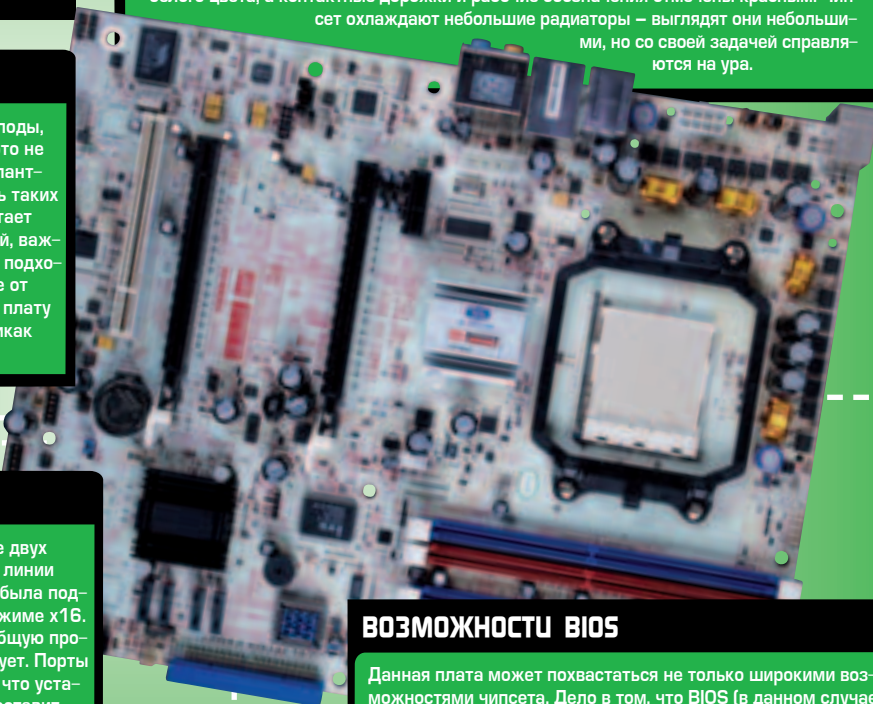
Первое, на что хочется обратить внимание – наличие двух портов **PCI-Express x16**, которые используют все 32 линии из 40. То есть в какой бы порт (Master или Slave) ни была подключена видеоплата, она всегда будет работать в режиме **x16**. Нельзя сказать, что подобный подход увеличивает общую производительность, но эффект, несомненно, присутствует. Порты разнесены между собой на большое расстояние, так что установка видеоадаптеров с массивными кулерами не доставит проблем. Отдельно упомянем о наличии восьми портов **SATA**. Расстраивает лишь отсутствие **LPT**-разъема – производитель решил избавиться от него, видимо, по причине невысокой востребованности.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **Поддерживаемые процессоры:** AMD Athlon FX / AMD Athlon 64 / AMD Athlon 64 X2 / AMD Sempron
- **Сокет:** Socket AM2
- **Чипсет:** ATI Radeon Xpress 3200 (северный мост) + ATI SB600 (южный мост)
- **Память:** 4xDIMM, Максимум 4Gb, DDR2 800 / 667 / 533MHz
- **Слоты расширения:** 2xPCI-E x16, 1xPCI 2.2, 1 x PCI-E x1
- **Носители:** 8xSATA 3.0Gb/s, 1xUltraDMA 133/100/66, 1xFDD (Floppy)
- **Звук:** восьмиканальный Realtek ALC882D Dolby Digital Live
- **Дополнительные порты:** 2xIEEE 1394a (один дополнительно), 10xUSB 2.0 (6 портов дополнительно + 4 на задней панели)
- **Форм-фактор:** ATX, 12"x9.6" (30.5cm x 24.5cm)
- **Стоимость:** \$260

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Системная плата **Sapphire Crossfire 3200 PC-AM2RD580** построена на основе чипсета **ATI Radeon Xpress 3200**. Двухкомпонентную структуру данного набора системной логики представляют северный мост **ATI RD580** и южный мост **ATI SB600**. Такая схема хорошо зарекомендовала себя на платформах **Socket 939** как с функциональной стороны, так и в плане стабильности. Плата собрана на полноформатном текстолите **ATX** белого цвета, а контактные дорожки и рабочие обозначения отмечены красным. Чипсет охлаждаются небольшие радиаторы – выглядят они небольшими, но со своей задачей справляются на ура.



ВОЗМОЖНОСТИ BIOS

Данная плата может похвастаться не только широкими возможностями чипсета. Дело в том, что **BIOS** (в данном случае **Phoenix Award BIOS**) системной платформы **Sapphire Crossfire 3200 PC-AM2RD580** напигирован различными функциями, которые придутся по душе оверклокерам. При желании пользователь может поиграть с частотами, напряжением и таймингами памяти, настройками процессора, чипсета и **PCI-E**. Опций и подменю так много, что все они не помещаются на экране – приходится пролистывать вниз!

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Эта системная плата станет отличной платформой для современного игрового ПК. Она может заинтересовать не только эстетов и оверклокеров, но и простых пользователей. Не ясно, правда, как последние перенесут отсутствие дополнительных **PCI**-портов и не слишком удобное расположение имеющегося.

3DMark'03	24134 Marks
3DMark'05	11452 Marks
WinRak 3.20	537Kb/s
SuperPI mod 1.15 (8M)	4 min 17 sec
Doom 3, 1024x768, 4xAA+16xAF	73 fps

ДОИГРАТЬСЯ ДО ПОРОСЯЧЬЕГО ВИЗГА

PowerColor Radeon X1650 Pro PIG

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

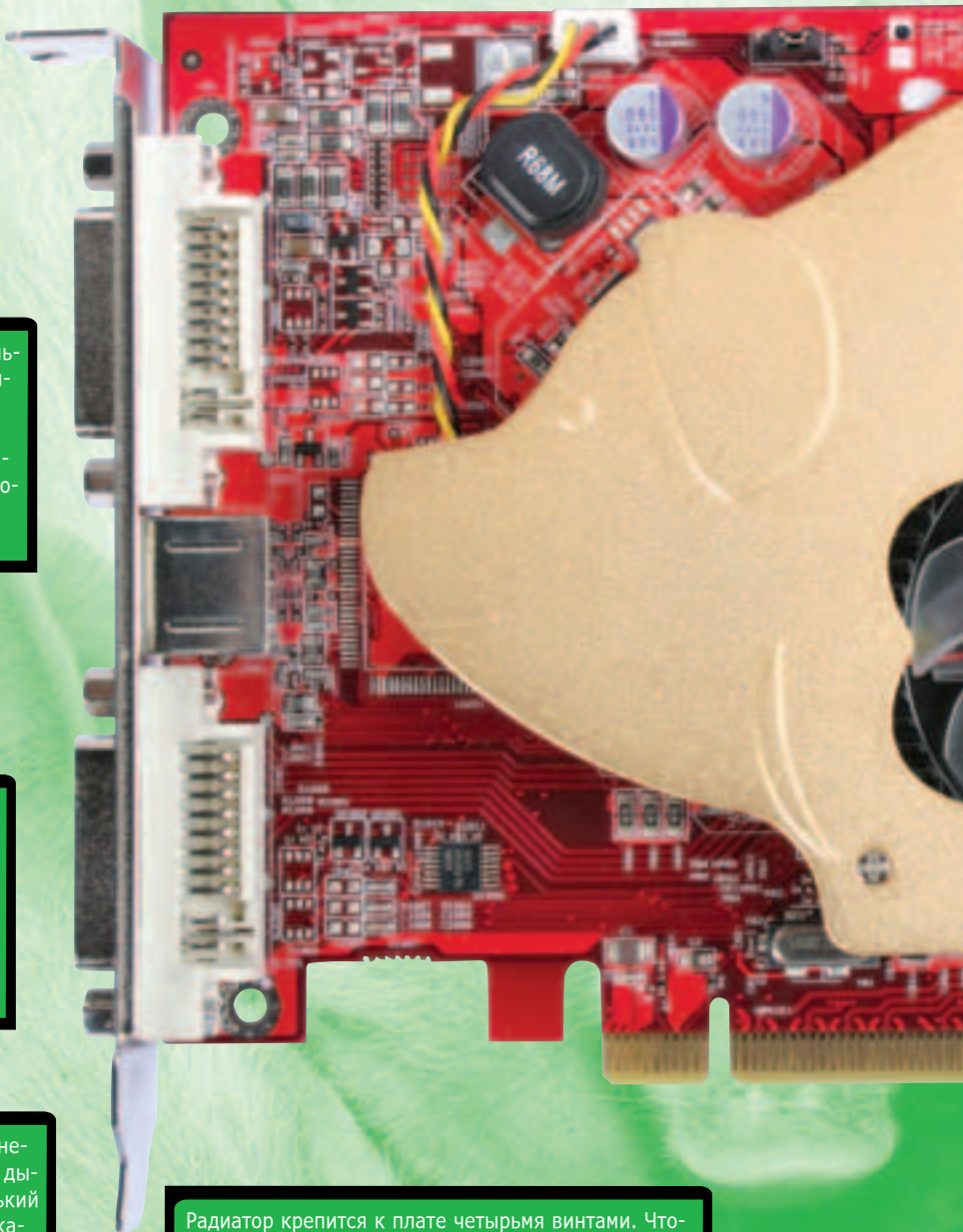
- Графический чип: ATI Radeon X1650 Pro
- Частота ядра: 600 МГц
- Эффективная частота памяти: 1400 МГц
- Количество пиксельных конвейеров: 12
- Количество вершинных конвейеров: 5
- Объем видеопамати: 256Mb
- Тип памяти: GDDR3
- Разрядность шины: 128bit

Компания **TUL**, больше известная российскому пользователю как **PowerColor**, сделала своим фанатично преданным почитателям маленький подарок с хвостиком к китайскому Новому году, который, кстати, отмечался в середине февраля. Нельзя сказать, что дизайнеры и инженеры подложили пользователям свинью, но, глядя на новую графическую плату, приходится думать именно так.

Всему виной, конечно же, взрывающий мозг и выносящий разум в потустороннее пространство дизайн радиатора. Он выполнен в форме свиньи. Такой улыбающейся маленькой свиньи – с ушками и хвостиком. На филейной части жирного хрюка нарисован небольшой иероглиф или, возможно, татуировка. Что это – нецензурное послание от дизайнеров или имя самой свиньи? Остается только догадываться.

Если говорить об охлаждении, то изверги-инженеры проделали четко в центре пороса фигурную дыру, из которой выглядывает прозрачный маленький вентилятор. Радиатор, несмотря на все ранее сказанное фигурное «свинство», изготовлен в виде прямоугольника. Он сделан из алюминия и покрашен в черный цвет.

Радиатор крепится к плате четырьмя винтами. Чтобы не произошло скола графического процессора, между винтами и текстолитом были проложены пластиковые шайбы для лучшей амортизации. Размеры кулера по отношению к габаритам самой платы солидные – на первый взгляд кажется, что подошва радиатора соприкасается и с графическим чипом, и с памятью. Но на деле радиатор на пару миллиметров приподнят над схемами памяти и контактирует только с ГП.





Доиграться до пороссячьего визга тебе позволит неплохой графический процессор *ATI Radeon X1650 Pro*. Его инженерное наименование – *ATI RV530*, и разработан он по техпроцессу 90nm. Процессор использует 12 пиксельных и 5 вершинных блоков. На плату установлено 256Mb графической памяти стандарта *GDDR3*, которая, к слову сказать, общается с видео-чипом по 128-разрядной шине. В полной мере этот «графический боров» поддерживает *DirectX 9.0c* (Shader Model 3.0, HDR) и *Open GL 2.0*.

Память, установленная на карте, – это четыре чипа производства **Infineon**, которые располагаются вокруг графического чипа. Время отклика памяти – 1.4 нс. Жаль, что производитель не позаботился о должном охлаждении схем питания – достаточно было всего лишь опустить радиатор пониже. Чтобы получить качественные результаты разгона, пользователь может приобрести отдельно специальные термопрокладки. Они как раз подойдут по толщине.

Что касается цены, то она мало отличается от стоимости стандартной версии *PowerColor Radeon X1650Pro*. То же самое касается и комплектации – в набор будет входить необходимый комплект переходников для работы с платой и диск с программным обеспечением. Эта «свинья» – всего лишь способ привлечь на свою сторону покупателей столь нестандартным подходом. Жаль, что Новый год уже прошел, но ничто не мешает приобрести ее сейчас, ведь подарки делать никогда не поздно.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Игровые тесты

Quake 4 (1024x768)	61
Quake 4 (1280x1024)	45
Quake 4 (1024x768, 4xAA, 16x AF)	40
Quake 4 (1280x1024, 4xAA, 16x AF)	29

COD 2 (1024x768)	58
COD 2 (1280x1024)	41
COD 2 (1024x768, 4xAA, 16x AF)	36
COD 2 (1280x1024, 4xAA, 16x AF)	24

FEAR (1024x768)	57
FEAR (1280x1024)	42
FEAR (1024x768, 4xAA, 16x AF)	34
FEAR (1280x1024, 4xAA, 16x AF)	23

Prey (1024x768)	55
Prey (1280x1024)	38
Prey (1024x768, 4xAA, 16x AF)	32
Prey (1280x1024, 4xAA, 16x AF)	21

Синтетические тесты

3DMark'03	9326
3DMark'05	5145
3DMark'06	2231

Но и это еще не все! Помимо откровенно «свинячьего» дизайна плата отличается небольшими размерами и собрана на текстолите красного цвета. Пользователю доступны два порта *DVI* на задней панели и разъем *S-Video*. Графический процессор и память работают на достойных частотах – 600MHz для чипа и 1400MHz для памяти. Охладитель справляется с такими скоростями – вентилятор при работе практически не шумит.

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет! За последний месяц наш редакционный ящик **hard_faq@pc-games.ru** был подвержен активной рассылке спама и вирусов. В общей сложности накопилось 24 000 писем! Из них с вопросами – 114. Мы выбрали самые интересные. Предложения от Евграфия Соломоновича по поводу восстановления зрения всем сотрудникам редакции и закупки пяти килограммов голландских тюльпанов не публикуем, увы!

Q Здравствуйте!!! Меня зовут Максим. Мне нужна помощь в переустановке операционной системы. Я не могу, а точнее – не знаю, как переустановить Windows XP. У меня есть установочный диск с операционной системой и пакетом обновлений SP1; он же и стоит на моем компьютере в данный момент. Пожалуйста, напишите, как я могу отформатировать жесткий диск и установить на него операционную систему, а также что еще может потребоваться. Спасибо!

A Привет, Максим. Ты затронул очень актуальный для многих вопрос самостоятельной установки операционной системы. Итак, сохраняй все нужные тебе файлы на внешние носители и перегружай свой компьютер. Заходи в BIOS (как правило, для этого надо нажать клавишу Delete в начале загрузки компьютера). Там находишь Boot Device Priority (также может быть Boot Device Order или Select); в этом пункте ты устанавливаешь загрузку с CD/DVD-устройства (запомни, в каком порядке у тебя была настроена загрузка, т.к. после переустановки тебе потребуется вернуть все на свои места). Затем следует нажать Save And Exit Setup. Перед тем как нажать Y и клавишу ввода, вставляешь диск с Windows в привод. Если ты сделал все правильно, то далее компьютер перезагрузится, и после проверки устройств появится надпись Press Any Key To Boot From CD, в этот момент нажми любую кнопку на клавиатуре. Сразу после этого запустится программа установки Windows XP. Через минуту-другую появится лицензионное соглашение, просмотри и прими его, нажав на клавишу F8. При выборе раздела, в который будет устанавливаться Windows XP, следуй инструкциям на экране. Здесь лучше выбери полное (доступно также быстрое!) форматирование раздела NTFS. После начнется процесс копирования файлов установки, компьютер перезагрузится и приступит ко второй стадии (никаких кнопок в момент загрузки нажимать не надо). Далее следуй инструкциям программы установки. Тебе предложат ввести лицензионный ключ Windows, имя и название организации, а также настроить раскладку клавиатуры и выбрать языки в системе. Если мастер установки захочет настроить параметры сети, то поставь стандартные параметры. Как только Windows будет установлена, настраивай свое оборудование, загружай любимые программы, игры и пользуйся! Не забудь в BIOS отключить загрузку с CD/DVD. Удачи!

Q Здравствуйте! У меня проблема с монитором. Когда я его включаю, секунд десять он работает нормально, а потом изображение вдруг начинает расплываться. В середине не расплывается больше, чем по краям монитора. Степень расплывчатости меняется время от времени. Проверка на вирусы ничего не дала. Колонки стоят в метре от монитора. Его название LG Flatron F700P. Подскажите, пожалуйста, в чем проблема? Если в мониторе, то можно ли его отремонтировать, если же нет, то какой дисплей лучше купить в пределах 10–12 тыс. рублей?

Заранее спасибо! Алексей

A Здравствуй, Алексей! Дело, скорее всего именно в твоём мониторе. Можно его отремонтировать или нет, скажут в сервисном центре. Если встанет вопрос о приобретении нового монитора, то рекомендуем тебе присмотреться к монитору Samsung SyncMaster 970P – эта модель одинаково хорошо подходит как для работы, так и для развлечений.

Q Здравствуйте! Пожалуйста, помогите мне! У меня на компьютере не устанавливается не один DirectX. Уже и Windows переустанавливал пару раз, и драйверы разные к видеокарте устанавливать пробовал – безрезультатно. Пишет одно и то же: «Устанавливаемое программное обеспечение не тестировалось на совместимость...» У меня GeForce 6800 GT, видеокарта слегка разогнана.

С уважением, BERSERK

A Привет, BERSERK! Перед установкой DirectX зайти в Панель управления, раздел Система, вкладка Оборудование и нажми на Подписывание драйверов. Поставь маркер в верхнем пункте, затем нажми ОК. Удачной установки!

Q Здравствуйте, уважаемые железняки! У меня большая проблема в оптическом приводе. А точнее, в том, что у меня два DVD-привода фирмы NEC; работает же только один, и причем очень странно. Захотел я установить что-нибудь – вставляю диск в первый, а решил записать файлы на диск – работает второй. Когда же нажимаю Извлечь на первом дисководе, то выезжает либо второй, ли-

бо оба сразу! Главное, что в Диспетчере оборудования отображается только первый привод. Я уже не знаю, что делать. Помогите! Заранее спасибо! ChWanG

A И тебе не болеть, дорогой ChWanG. Налицо явная проблема с неправильным подключением приводов. Тебе следует проверить подключение шлейфов IDE или SATA, а также как именно установлены перемычки на них. Желательно, чтобы на обоих приводах перемычки находились в положении Cable Select (CS), если так и есть, но проблема не исчезла, тогда установи на одном приводе перемычку в положение Master (MA), а на другом – в положение Slave (SL) (схему положений перемычки ты найдешь на корпусе приводов). После этого в BIOS выставь везде автоматическое определение устройств и вперед – теперь все должно работать. Удачи!

Q Ребята, сделал себе апгрейд компьютера – купил процессор Intel Celeron D 341 2.93GHz, материнскую плату Gigabyte 915P, 2 планки памяти Kingston 512Mb (533MHz) DDR2. Проблема в том, что невозможно работать, играть, смотреть фильмы, т.к. процессор загружен на 100% постоянно! Что мне делать? Может, Windows Vista исправит это? Напишите ответ, пожалуйста. Леха Микотин

A Привет, Леха! Информации ты привел недостаточно. Например, не ясно, как себя ведет процессор сразу после установки ОС. Возможно, дело в какой-то из твоих программ или просто в неисправности операционной системы. Если процессор так себя ведет сразу после установки ОС, то тогда тебе следует обновить BIOS своей материнской платы, самую свежую версию которого ты найдешь на сайте производителя материнской платы (www.gigabyte.com).

Q Здравия желаю, уважаемая редакция «PC УРР»! У меня такая проблема: в играх Splinter Cell: Double Agent, Need for Speed Most Wanted и El Matador у меня квадратные тени. В чем проблема? Конфигурация системы такая: процессор Intel Core 2 Duo E6400, материнская плата ASUS

PSLD2, объем оперативной памяти **1024Mb DDR2**, видеокарта **ASUS 7600GT**.

Заранее спасибо! Atom

A И тебе привет! Ты не один, с этой проблемой сталкиваются многие. Решение универсальное для всех: качаешь самые последние патчи к играм и меняешь версии драйверов. И далеко не всегда самая новая версия является удачной. Возможно, это поможет. Пиши о результатах!

Здравствуйте, «PC ИГРЫ»!

У меня проблема. Разогнал свою видеокарту ASUS GeForce 6600 AGP по неопытности до артефактов. Вернул все настройки обратно, но артефакты не пропали! Температура памяти и ядра больше 45° не поднимается. Разогнал видеокарту при помощи ASUS Smart Doctor. У меня Windows XP SP2. Помогите, пожалуйста, вся надежда на вас! Avenber

A Привет, Avenber! Разгон – штука тонкая, и без достаточных знаний к нему лучше не прибегать. Похоже, что ты так же, как и многие новички, повредил свою видеокарту, а точнее, память. Также есть мнение, что ты разблокировал один из поврежденных конвейеров, хотя средствами ASUS Smart Doctor сделать это невозможно. Попробуй отнести плату в сервисный центр и сказать, что она сломалась сама по себе. Будь осторожнее в будущем!

Здравствуйте, любимые «PC ИГРЫ»! У меня вопрос. Допустим, я решил собрать новую мощную систему, на которой шли бы всякие Crysis'ы и Unreal Tournament'ы. Но я не могу выбрать, какая видеокарта мощнее и лучше: ATI Radeon X1950XTX 512Mb или новая GeForce 8800. О второй почти ничего не знаю, потому что впервые услышал о ней в январском номере. И какая будет лучше работать, допустим, в компании с Intel Core 2 Duo E6700?

Очень надеюсь увидеть ответ на страницах любимого журнала, потому что ни разу еще не удавалось до вас достучаться. Kotor из Рязани

A Привет тебе, Kotor. Ну, вот и достучался. Мы с радостью оправдаем твои надежды и ответим на все вопро-

сы. На самом деле до тех пор, пока AMD/ATI не выпустит на рынок своего нового флагмана на графическом чипе R600 (к сведению, его выпуск в очередной раз отложили), у видеокарты NVIDIA GeForce 8800 конкурентов нет! Поэтому на сегодняшний день практически идеальной является связка процессора Intel Core 2 Duo E6700 и видеокарты 8800-й серии для сборки мощного компьютера под управлением новой Windows Vista с DirectX 10. Удачного геймплея!

Здравствуйте, уважаемому журналу! Недавно приобрел видеокарту ASUS EN7600GS SILENT 256Mb. Установил драйвер с прилагаемого диска (ForceWare 83.71), температура ядра была 73 градуса при включении компьютера. Потом установил драйвер ForceWare 93.71 с вашего диска, и температура изменилась 38 градусов. Чему верить? Заранее спасибо. Lizard

A Привет, Lizard! Вносим ясность: в данном случае стоит полагаться на данные более новой версии пакета драйверов ForceWare, то есть 93.71.

Здравствуйте. У меня такая проблема. Недавно поставил дополнительный гигабайт оперативной памяти, но никаких изменений не произошло. Любимая Gothic 3 как тормозила, так и тормозит! Я заметил, что по какой-то странной причине (не знаю, может, так и должно быть) в играх процессор загружен на 100%, а память занята максимум на 30%. Вот конфигурация моего компьютера: материнская плата WinFast NF4UK8AA, видеокарта Gainward 6800GS 512Mb, оперативная память 2Gb Hynix PC-3200. Заранее благодарен! Леша

A Здравия желаю! Как мы уже неоднократно писали на страницах нашей рубрики, дополнительный объем оперативной памяти не дает ощутимого прироста производительности, тем более в игре Gothic 3. Чтобы избавиться от «тормозов», тебе понадобится более значительный апгрейд. Также ты не указал, какой у тебя центральный процессор. Что касается рекомендованной конфигурации для комфортной игры в «Готику», то здесь необ-

ходим процессор свыше 3GHz (лучше, конечно, Intel Core 2 Duo E6400) с видеокартой на базе GeForce 7900 (или выше) или Radeon X1950 с 512Mb видеопам'яти. Желаю тебе играть без «тормозов»! И помни: скорость оперативной памяти куда важнее ее объема!

Здравствуйте! Хочу купить новую видеокарту, но она потребляет около 350W. Подскажите, можно ли объединить два блока питания в один? А то всюду разные способы и предупреждения о несинхронности работы БП. MONARH-LM

A Привет! Сразу предупреждаю тебя, что этот процесс – довольно сложный и рискованный. Основным моментом при объединении двух блоков питания является спаивание зеленых проводов между собой. Именно по зеленому проводу подается сигнал от материнской платы. Возьми оба БП, сними с них крышку и открути плату (гарантия на БП при этом пропадает!). ОСТОРОЖНО! Конденсаторы большой емкости имеют неприятную особенность сохранять колоссальный заряд длительное время. Проследи, куда идет зеленый провод PS-ON, затем переверните плату и припаяй провод, предварительно пропущенный через одно из отверстий БП. Операция над вторым БП точно такая же. Только не забудь, что провод, соединяющий оба блока, должен быть достаточной длины! Именно поэтому сначала подумай, куда ставить его в корпусе.

Расскажу тебе и о способе, который не требует спайки проводов. Пусть первый БП сам включает второй. Для этой цели можно использовать реле. Найди реле, которое управляется напряжением 12V. Обрати внимание, чтобы контакты реле держали ток в 5A, это позволит в дальнейшем не поминать его недобрым словом. Далее заводим с одного из MOLEX-разъемов первого блока 12В и «землю» на управляющие контакты реле, а два замыкаемых контакта от реле подключаем к 14-му контакту и любой земле на втором блоке питания. Готово!

И все-таки, может, стоит просто поменять твой БП на более мощный? Подумай над этим.

Привет любимому журналу. У меня такой вопрос: можно ли записать фильмы со старых видеокассет на винчестер? И какое оборудование для этого потребуется? Спасибо!

Павел Давыкин

A Привет, Павел! Отличный и актуальный для многих вопрос. Конечно же, возможно оцифровать старые записи с видеокассет и перенести их на твой компьютер. Для этого существует специальный класс устройств – платы видеозахвата и монтажа. Рекомендую тебе присмотреться к внешнему устройству AverMedia DVD EZ Maker USB Plus. В комплекте с ним также поставляется все необходимое программное обеспечение. Кроме того, можно пойти и другим путем: воспользоваться возможностями встроенного AVIVO-модуля на видеокарте (если он есть). Желаю успеха!



В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!



ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

hard_faq@pc-games.ru

КОНФИГУРАЦИЯ

В этой рубрике мы предлагаем три игровых конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание на то, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

Все цены
указаны по
состоянию на
5 марта
2007 года



МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo Extreme X6800 (2.93GHz, 4Mb, ядро Conroe, LGA775)	\$510
Материнская плата: ASUSTeK Striker Extreme (NVIDIA nForce 680i SLI)	\$410
Оперативная память: Corsair 2Gb KIT DDR-II PC-6400 (TWIN2X2048-6400C3DF)	\$350
Видеосистема: Palit GeForce 8800GTX 768Mb	\$700
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital 250Gb SATA-II 2500KS 16Mb 7200rpm	\$170
CD-привод: Samsung SH-S183A SATA 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$30
Звук: Creative Sound Blaster X-Fi Platinum	\$190
Итого:	\$2360

Данный ПК собирается из передовых на сегодняшний день комплектующих, невзирая на высокую цену. Система базируется на самом производительном процессоре из линейки Intel Core 2 Duo – Intel Core 2 Duo E6700. Конечно, можно было бы использовать для сборки четырехъядерную модель, однако не имеет смысла приобретать ее сегодня. Большинство программ не поддерживает «камни» подобного рода – результирующая производительность четырехъядерного процессора будет не выше, а даже ниже представленной здесь модели Intel Core 2 Duo E6700.

Сэкономить на покупке можно, исключив из списка аудиокарту или одну из планок оперативной памяти

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 (2.13GHz, 2Mb, LGA775)	\$305
Материнская плата: MSI P965 Platinum (Intel P965)	\$145
Оперативная память: Kingston DDR-II 1Gb PC-6400 CL5	\$150
Видеосистема: BFG GeForce 7900GT OC256Mb	\$240
Дисковая подсистема: Seagate/Maxtor 300Gb, DiamondMax 20 (380211AS/6P080E0), 7200rpm	\$120
CD-привод: LG GSA-H12N IDE 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$30
Звук: Creative Sound Blaster Audigy4	\$48
Итого:	\$1038

Такая система прослужит пользователю долго – сегодня это серьезная боевая машина. Эта конфигурация позволит не только играть во все современные игры на высоких разрешениях, но и использовать эффекты сглаживания и фильтрации.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Процессор: Intel(R) Pentium(R) D 915 (2.8GHz, 4Mb, ядро Presler, LGA775)	\$116
Материнская плата: EliteGroup 945P-A/L (Intel 945P)	\$88
Оперативная память: два модуля Kingmax DDR-II 512Mb PC-6400	\$140
Видеосистема: Sapphire Radeon X850XT PE 256Mb	\$210
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 200Gb 8Mb (SP2004C)	\$80
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW, Sony NEC Optiarc AD-5170A	\$29
Итого:	\$663

Такая система будет служить тебе верой и правдой, ведь это настоящая рабочая лошадка. Стоит такой компьютер не очень дорого. В данном случае мы больше всего сэкономили на звуковой карте (ведь можно использовать встроенный кодек), графической плате и процессоре.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 5200+ (2.6GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	\$285
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair (NVIDIA nForce590 SLI)	\$211
Оперативная память: Corsair 2Gb KIT DDR-II PC-6400 (TWIN2X2048-6400C3DF)	\$350
Видеосистема: MSI NX8800GTX-T2D768E-HD 768Mb DDR3	\$720
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital 250Gb SATA-II 2500KS 16Mb 7200rpm	\$170
CD-привод: Samsung SH-S183A SATA 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$30
Звук: Creative Sound Blaster X-Fi Platinum	\$190
Итого:	\$1956

Самая мощная система на базе процессора AMD, которую возможно подобрать по адекватной цене. Конечно, можно было бы сэкономить сотню долларов на звуковой карточке, купив OEM-версию, а также остановиться только на одном винчестере, однако мы не стали отказывать себе в удовольствии и немного помечтали.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 4800+ (2.4GHz, 2Mb, ядро Toledo, Socket AM2)	\$372
Материнская плата: MSI MS-7250 K9N SLI-2F (NVIDIA nForce 570 SLI)	\$105
Оперативная память: Hynix, 1024 МБ, PC5300 DDR2-SDRAM, 667 МГц	\$115
Видеосистема: Albatron GeForce 7950GT 256Mb	\$260
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 320Gb 16Mb (3320620A)	\$105
CD-привод: LG GSA-H12N IDE 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$30
Звук: Creative Sound Blaster Audigy4	\$48
Итого:	\$1035

Цена за средний игровой компьютер не превысила \$1100, и это при учете того, что мы, в принципе, установили довольно мощный процессор и неслабую графическую плату. При этом стоит отметить, что желающие могут похвастаться перед друзьями, установив пару таких адаптеров в систему SLI (если, конечно, имеются лишние \$300 в кармане), однако не факт, что производительность от этого сильно увеличится.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 3800+ (2.0 GHz, 1Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	\$135
Материнская плата: MSI MS-7260 K9N Neo-F (NVIDIA nForce 550)	\$88
Оперативная память: Kingston DDR-II 1GB (PC2-5300) 667MHz	\$160
Видеосистема: Sapphire Radeon X850XT PE 256Mb	\$210
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 200Gb 8Mb (SP2004C)	\$74
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW, Sony NEC Optiarc AD-5170A	\$29
Итого:	\$696

Бюджетная система от AMD обошлась нам несколько дороже аналога на базе процессора Intel. Но это неудивительно – в общем и целом данная система более производительна. Здесь установлен более современный процессор и более шустрая память. Да и стоит сказать, что набор логики NVIDIA nForce 550 принадлежит к более функциональному классу чипсетов, в отличие от Intel 945P. Однако выбор типа системы или платформы остается на твое усмотрение.



ИЛЛЮЗИЯ РЕАЛЬНОСТИ

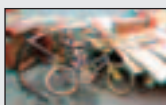
Первые стереоскопические фотоснимки были продемонстрированы в 1857 году на Всемирной выставке в Лондоне. На протяжении ровно полутора веков человечеством постигались новые способы получения изображений и средства фото- и видеосъемки. И в итоге, сегодня мы не только можем наслаждаться трехмерным видео, но и проводить досуг, отстреливая почти осязаемых врагов и монстров. Данный материал мы посвятим основным принципам работы стереовидения и рассмотрим методы реализации этого эффекта в компьютерных играх.

Каждый глаз человека наблюдает предмет под определенным углом благодаря стерео базе (расстоянию между глазами). В итоге в мозг поступают две различных картинки.

На практике получение трехмерного изображения – это всего лишь обман зрения. Какими бы трехмерными изображения ни были на экране, человеческое зрение будет воспринимать их только в двумерном варианте. Это происходит потому, что на дисплей монитора проецируется само изображение, и все точки воспринимаются глазами одинаково – ближние и дальние объекты находятся на одном и том же расстоянии. Сегодня существует большое количество трехмерных мониторов, но и они не способны в полной мере донести до восприятия человеческого глаза ожидаемую расстановку предметов. Получить трехмерное изображение можно путем имитации работы зрения. Каждый глаз должен видеть только «свою» картинку, чтобы передать ее в мозг, который сложит кадры в единое целое. Если говорить о реализации на программном уровне, то системе будет достаточно просто рендерить картинку с двух позиций с учетом стерео базы. Что касается аппаратной части, то здесь к вопросу



Между объектом и двумя глазами (камерами) образуется угол, если провести из центра предмета до точек восприятия две невидимые прямые. Этот угол меняется в зависимости от удаленности объекта. Чем дальше от камеры или глаз находится предмет, тем он меньше. Угол может меняться в диапазоне от 60 градусов до 0, когда обе невидимые линии будут почти параллельны и объект исчезнет из поля зрения. В итоге глаз может воспринимать объекты не иначе как трехмерными.



Вот так выглядит фотография, преобразованная для наблюдения с применением стереоэффекта. Сам стереоэффект можно охарактеризовать двумя параметрами – глубиной провала и высотой выступа. Если глубина провала обозначает то, насколько глубоко изображение может «уйти» в глубь монитора, то высота выступа лишь говорит о том, насколько картинка может «вылезать» из экрана. Для правильного восприятия глубина должна быть не более 300mm, а выступ – менее 50mm.

можно подойти серьезно, что называется, «в лоб». Используя два микромонитора, можно подавать различные картинки на каждый из них – такая схема применяется в виртуальных HMD-шлемах, где на каждый глаз подается «свое» изображение. Такие устройства не нашли отклика у рядовых пользователей, поскольку стоят слишком дорого. Гораздо сложнее реализовать стереовидение на экране обычного монитора. Здесь широкое распространение получил метод фильтрации цвета, или анаглиф. На глаза накладываются очки, где каждый глаз прикрывается фильтром своего цвета – либо красным, либо синим. В итоге один глаз видит только красный цвет, а не зеленый, синий и их суммы. Изображения обрабатываются для каждого глаза чересстрочно – в итоге кадры накладываются друг на друга. Именно сочетание двух этих слов в итоге и дает стереоэффект. Если человек будет смотреть на экран без очков, то увидит размытое красно-зеленое действо. Для работы в таком режиме достаточно установки специализированного программного обеспечения, которое должно поддерживать конкретную видеокарту и конкретную игровую платформу. Так что лучше предварительно осведомиться у продавца о совместимости. Однако такой метод не передает всей цветовой насыщенности картинки, оставляя пользователю возможность наслаждаться только лишь объемным изображением.

Другой, гораздо более интересный и при этом максимально простой способ применяется с использованием LCS-очков. Система обрабатывает каждый кадр с двух позиций, передавая их поочередно на экран. Человеческий мозг не в состоянии заметить постоянную смену картинок, поскольку процедура производится с высокой частотой. Для таких очков используют жидкокристаллические прерыватели, но все же и здесь есть некоторые недостатки. Например, мерцание все-таки будет заметно или не все видеокарты будут поддерживать такие устройства, так как реализация в данном случае несколько сложнее.

ВОПРОС СОВМЕСТИМОСТИ



Очки типа анаглиф – это самый дешевый способ получить стереоизображение. Однако такой подход не дает правильной передачи цветов. В конце концов, больше одного светофильтра на один глаз не поставишь. Поляризованные или затворные стереоочки позволяют достичь более эффектного изображения и, кроме сильного понижения яркости, не имеют сильных недостатков. Расстроить может только слишком высокая цена.

Разгон

Sapphire X1600 PRO HDMI

Текст: Антон Большаков

Разгон видеокарты – дело интересное. В особенности если она недорогая. Графический адаптер *Sapphire X1600 PRO HDMI* производится в низкопрофильном форм-факторе, а также имеет встроенную поддержку *HDCP* (High-bandwidth Digital Content Protection) для видео высокого разрешения. Тактовые частоты ядра и памяти *DDR3* составляют 500MHz и 800MHz. Это штатные значения для *ATI Radeon X1600 PRO*. Микросхемы памяти – *Infineon GDDR3*. Время выборки у микросхем памяти – 1.3 нс, это соответствует частоте работы 1540MHz (против штатных 900MHz). Формула перевода наносекунд в мегагерцы довольно проста: $2 \cdot 1000 / 1.3 = 1540$. Это эффективная частота для *DDR*-памяти. Чтобы узнать реальную, раздели полученное значение на 2.

Спецификации

Графическое ядро	ATI Radeon X1600 PRO
Объем памяти	256Mb
Шина	PCI-Express x16
Интерфейс памяти	128bit
Стоимость	\$140

Результаты

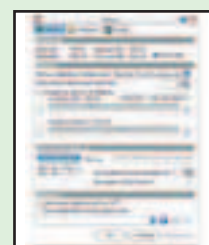
	до	после
Частота ядра	500MHz	661MHz
Частота памяти (GDDR3)	800MHz	1258MHz
Тест 3DMark'06,	1800	2041

Конфигурация

Процессор: AMD Athlon 64 3000+ S939
Память: 1Gb Kingmax PC3500 433MHz
Материнская плата: ASUS A8N-SLI Premium
Винчестер: 80Gb, Seagate Barracuda 7200.9
Блок питания: 450W
Драйвер: ATI Catalyst 7.2
3DMark'06: 1280x1024, "High Quality", AF Off, AA Off;

Эта карточка поддерживает технологию параллельной работы *ATI CrossFire*. Ядро видеокарты умеет работать с *Shader Model 3* и *DirectX 9.0*; также пользователю доступен полнофункциональный *AVIVO*. На борту установлено 256Mb памяти. Охлаждение графического чипа обеспечивается при помощи маленького турбинного вентилятора и медного радиатора. Скорость вращения турбины можно регулировать программно (рекомендуем выставить максимальное значение). Чипы памяти с поверхностью охладителя не контактируют. Для более эффективного охлаждения нужно обеспечить плотный контакт. Приступим к разгону. Для начала следует проверить, на каких частотах сможет работать видеокарта без графических артефактов. Для регулировки тактовых частот мы пользовались утилитой **ATI Tray Tools** версии 1.0. Перво-наперво ты должен установить *ATI Tray Tools*, а потом щелкнуть мышкой на ее значок в системной панели (рядом с часами), выбрать раздел *Hardware* (Разгон и управление картой) и перейти в *Overclocking Settings* (Настройка разгона). В появившемся окне ты сможешь увеличить частоту ядра и памяти ускорителя *ATI Radeon*, изменить тайминги памяти, а также регулировать частоту вращения кулера. Преступая к экспериментам, начинаем изменять частоты с шагом в 10MHz и щелкать кнопку *Apply* (Применить). Если на экране появятся цветные полосы, рябь и прочие артефакты, ты задал слишком высокую частоту. Проверить стабильность работы видеокарты можно в этом же окне — для этого

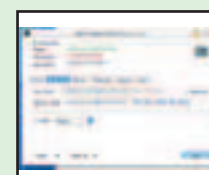
нажми кнопку «Поиск артефактов». Следует также запускать и тест в **3DMark** на 20–30 минут, чтобы убедиться в работоспособности платы с новыми частотами. Помни, что компьютер может зависнуть, а при долгой работе на предельных частотах и вовсе выйти из строя! Наш экземпляр заработал на частотах 661MHz для графического ядра и 1258MHz для памяти. Правда, сначала память отлично работала и на более высоких частотах вплоть до 1476MHz. Много это или мало, сказать сложно, но от видеокарты с памятью 1.3 нс от **Infineon** мы ждали гораздо большего. Скорее всего, дело в конкретном экземпляре, ибо расчетная тактовая частота работы *GDDR3* составляет чуть более 1500MHz! Для сравнения: штатная частота модулей памяти у *ATI Radeon X1600 Pro* равна 800MHz. Далее надо записать новые частоты в *BIOS* видеокарты (эта операция чревата выходом платы из строя – в сервисном центре такой ускоритель не примут!) Тебе потребуется приложение **ATIWInFlash**. Запускаем утилиту, щелкаем «Save» и сохраняем *BIOS* в отдельный файл. Открыть его можно в **RaBIT: Radeon BIOS Tuner**. Основной интерес представляет вкладка *Overclocking* – здесь нужно задать новые частоты. Остальные параметры лучше не изменять и сразу нажать «Save». Возвращаемся к *ATIWInFlash*, кликаем «Load», выбираем наш файл и щелкаем кнопку «Program». Запустится процесс обновления *BIOS*. Дожидаемся окончания процесса и перезагружаем компьютер.



ATI Tray Tools: приложение для разгона видеокарты.



ATIWInFlash: утилита для чтения и обновления BIOS видеокарт ATI.



RaBIT: позволяет редактировать файл с BIOS, а также изменять множество параметров.

КОДЫ



Supreme Commander

Находим файл "game.prefs" в директории "c:\documents and settings\<имя пользователя>\local settings\application data\gas powered games\supremecommander\". Перед тем как редактировать его, не забудь на всякий случай сделать резервную копию. Вносим изменения в самом начале:

```
debug = {
enable_debug_facilities = true,
cheatenable = 1
}
```

Все, теперь в **Supreme Commander** включена консоль. Вызываем ее во время игры нажатием "~" (тильда) и набираем коды. Для активации некоторых читов не обязательно что-либо прописывать, достаточно нажать нужную комбинацию клавиш.

Teleport (или зажать ALT+T)

– телепортировать выбранных юнитов в указанную курсором мыши локацию;

BlingBling (или зажать CTRL+ALT+B)

– 10 000 ресурсов, а заодно повышает вместительность складов до этой же отметки;

SallyShears (или зажать CTRL+ALT+Z)

– показать всю карту;

Nodamage (или зажать ALT+N)

– юниты больше не наносят урон;

Kill (или CTRL+DEL)

– уничтожить юнит или строение, показав анимацию разрушения;

Destroy – уничтожить юнит или строение, не показывая анимацию разрушения;

Show act (или зажать F7) – показать/спрятать дополнительную информацию в левой части экрана;

PopUpCreatUnitMenu (или зажать ALT+F2) – меню создания юнита;

SetFocusArmyPlayer <от -1 до 7> – переключиться на

другого игрока; -1 – наблюдатели;

Sim_gravity <значение> –

поменять гравитацию; **4.9** – значение по умолчанию.

SetArmyColor <имя>

<r,g,b> – сменить окраску юнитов;

DamageUnit <значение> –

нанести выбранному юниту определенный урон; пропиши отрицательное значение,

чтобы отремонтировать юнит;

ai_freebuild – мгновенная

разработка исследований, а также строительство юнитов

и зданий;

ai_instabuild – юниты,

здания и исследования становятся бесплатными;

IN_BindKey <клавиша или комбинация клавиш> –

привязать консольную команду к определенной

кнопке;

IN_DumpKeyNames –

показать все горячие клавиши;

WLD_gamespeed <от -10 до 10> – сменить скорость игры;

WLD_resetsimrate – скорость игры по умолчанию.



Europa Universalis III



Активация консоли:

1. Зажать "ALT" и набрать 21 на цифровой клавиатуре.

2. Просто во время игры нажать «тильду» – "~".

Коды:

■ event <номер> – запустить событие;

■ pirate – пираты;

■ cash – деньги;

■ stability – стабильность;

■ prestige – престиж;

■ spy – шпионы;

■ diplomat – дипломаты;

■ missionary – миссионеры;

■ merchant – торговцы;

■ colonist – колонисты;

■ vNative – атака туземцев;

■ fow <on или off> – туман войны;

■ discover <название провинции> – открыть указанную провинцию;

■ undiscover <название провинции> – сделать указанную провинцию неизвестной;

■ revolt <название провинции> – поднять мятеж в указанной провинции;

■ invest <технология> <сумма> – вложить в указанную технологию заданную сумму;

■ fullscreen – полноэкранный режим;

■ morehumans – эффект неизвестен.

Ниже приводятся коды технологий, необходимые для ввода чита invest:

land_tech

naval_tech

production_tech

trade_tech

government_tech

country_morale_tech

advisor_arrived_tech

ledger_naval_tech

ledger_production_tech

ledger_goverment_tech

cureent_tech

HINTS & EASTER EGGS

GOTHIC 3



Бесконечные зелья и таблицы Древнего Знания

Алгоритм действий:

1) Открываем инвентарь и выбираем предмет, который собираемся использовать (эликсир здоровья, маны, растение, древнюю табличку и проч.).

2) Используем выбранный предмет, и в тот момент, когда начинает проявляться его действие (поднимается показатель здоровья, маны, увеличивается значение «древнего знания»), выходим из инвентаря.

Камни телепортации

Продолжаем список, начатый в прошлом номере:

Вариант (Variant)

Телепорт Лаго (Lago):

В руинах дома рядом с ареной.

Телепорт Мора Сул (Mora Sul):

1. В инвентаре торговца-ассассина Ильи.

2. За выполнение квеста о поимке.

Телепорт Бакареш (Bakares):

1. Лежит на колоде рядом с Сильвио в южной части города.

2. В именном сундуке Sigmor's chest в пещере, вход в которую находится в проходе между храмом Белиара

и скалой на западе. Расположена точно под маркером Бен Сала на карте мира.

3. В храме Белиара (не забудь, предварительно нужно набрать 75 репутации) в маленькой комнате справа.

Телепорт Иштар (Ishtar):

1. Лежит рядом с входом в город, на столе слева.

2. В инвентаре у темного мага Делазара.

Телепорт к Храму Белиара в Бакареше:

В здании храма, в сокровищнице.

Телепорт Бен Эрай (Ben Erai):

Перед входом в шахту со стороны Навараса, на одном из бочонков.

Телепорт Бен Сала:

1. У ассассина Хосе в Бен Сале.

2. На прилавке дома за спиной торговца Джореса.

Телепорт Браго (Braga):

В инвентаре торговца Бернадо.

Нордмар (Nordmar)

Телепорт к Монастырю (Monastery):

Внизу в библиотеке монастыря, за лестницей в сундуке.

Телепорт Клан Волка (Wolfclan):

1. В сундуке на складе (дом за рунной).

2. В доме охотника Ронара.

Телепорт к Башне Ксардаса:

На столе в башне, на втором этаже.

Телепорт Клан Огня (Fire clan):

1. В хижине предводителя.

2. В заброшенном доме на краю поселения.

Телепорт к Клану Молота (Hammer clan):

1. На столе у кузнеца Ингвара.

2. На столе в доме лидера клана Тьялфа.

Maelstrom



Во время игры нажми **ESC**, напечатай один из нижеприведенных кодов, затем снова нажми **ESC**.

Iwinagain – выиграть миссию;

Feedme – 1000 ресурсов;

Ihavethepower – действие кода пока неизвестно.

Набери **"conquerearth"** на экране кампании, чтобы открыть все кампании и миссии.

Ищи прохождения, тренеры и базы кодов на диске!



Battlestations: Midway



Введи **"Henry Walker"** в качестве имени профиля, чтобы открыть все уровни и ролики.

City Life: World Edition



Одновременное нажатие **CTRL+ALT+C** вызывает консоль. Вводим:

Number6 – открыть все строения;

Midas – миллион долларов;

Richgirl – \$100.000.

Panzer Elite Action: Dunes of War



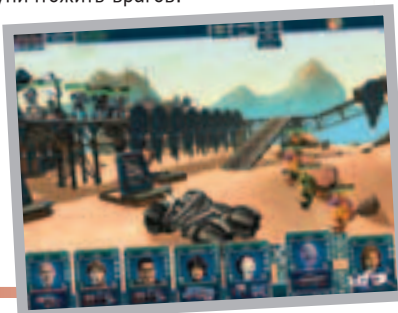
Вызываем консоль ("**~**" – «тильда»), прописываем: **tank.ammo** – бесконечная амуниция; **tank.immortal** – неуязвимость.

UFO: Afterlight

Запускай игру с параметром **"-options scale_text=1 enable_system_console=true"** – пропиши указанные слова в свойствах ярлыка на рабочем столе или же в строке Explorer'a, где выводится путь к пусковому файлу. В обоих случаях после пути к файлу ставь пробел.

? (на любом экране) – список всех консольных команд;
full_store (на глобальном экране) – +25 к каждому типу экипировки;
add_experience <значение> (экран

людей) – получить энное количество опыта;
resource_all (глобальный экран) – получить ресурсы;
kill_enemies (экран миссии) – уничтожить врагов.



Новый номер
«Страны Игр»
уже в продаже!



S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

Легендарный шутер уже в продаже.
Читайте рецензию «Страны Игр».

UFO: Afterlight

И на Марсе будут яблони цвести.
Но только после победы.

WarioWare: Smooth Moves

Двигай телом вместе с Nintendo Wii!

Герои игровой индустрии

Большое вам геймерское спасибо, товарищи!

PlayStation выходит в онлайн

Тестирование сетевых сервисов PS3 и PSP

Genji 2

Демонические самураи против
гигантского вражеского краба.

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



ДВА ДНЯ ДО ПЕНСИИ

Привет. Обычно в рубрике «Ретро» я рассказываю об играх, относящихся к прошлому, XX веку. Однако на этот раз собираюсь поговорить о шутере, которому не исполнилось еще и шести лет. Не слишком ли он юн для этого раздела правильного журнала? Ничуть! В индустрии электронных развлечений время летит быстро. Сегодняшний бестселлер послезавтра будет уже «ветераном», а на следующей неделе удостоится почетного титула «классика». **The Sims**, **Diablo II**, **Grand Theft Auto III** – все они вышли уже в XXI веке. А ведь кажется, будто бы уже сто лет с нами. Есть и еще один повод, по которому я выбрал шутер, появившийся в продаже летом 2001 года. Рубрика «Ретро» исправно выполняет просветительскую миссию. Однако мне очень хочется, чтобы ты не только читал о хитах прошлых лет, но и играл в них. Как бы хороша не была стратегия **King's Bounty**, вряд ли ты надолго засядешь за нее. Вряд ли ты вообще установишь ее. И я тебя прекрасно понимаю: нынешнему геймеру играть в TBS почти двадцатилетней давности так же сложно и непривычно, как городскому парню доить корову. Совсем другое дело – шутер **Max Payne** от финской компании **Remedy Entertainment**. В отличие от большинства проектов, появляющихся в «Ретро», этот издан в России официально и по-прежнему продается в магазинах. Проблем с запуском тоже не возникнет – игра прекрасно ладит с **Windows XP**. Я уверен, геймерская «карьер» многих наших читателей началась совсем недавно, и им просто необходимо познакомиться с **Max Payne**. Не отказывай себе в удовольствии!

Иван Гусев,
ведущий рубрики



MAX PAYNE

ЖЕСТОКИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Если выражаться суровым языком полицейского Макса Пейна, детище студии **Remedy Entertainment** было не чем иным, как выстрелом в голову. В упор. Из дробовика. В смысле, «башню» этот шутер сносил напрочь. Стоило сесть за него на полчаса, посмотреть, что там финны наваяли за пять лет, и в реальный мир из виртуального ты возвращался только под утро, когда по экрану бежали финальные титры. **Max Payne** – наркотик, и в 2001 году вряд ли хоть один истинный геймер не попробовал его.

НУАР, БЭЙБИ

На мой субъективный взгляд, ни один шутер до **Max Payne** не обладал таким интересным, цельным сюжетом. Казалось бы, ну что в нем особенного: наркоманы застрелили жену и дочку нью-йоркского копа, потом его самого обвинили в убийстве

начальника, и мистеру Пейну не оставалось ничего, кроме как отомстить. По большому счету, история действительно слеплена из клише, но нужно обладать недюжинным талантом, чтобы так мастерски использовать штампы. Благодаря безупречному стилю, диалогам, и, конечно же, брутальному экшену многочисленные сюжетные натяжки даже не замечаешь. Действие **Max Payne** разворачивается в наши дни в Нью-Йорке. Однако своим визуальным стилем и манерой повествования игра обязана

Ищи
демо-версию
на диске!



■	ЖАНР ИГРЫ
	Action
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Gathering of Developers
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Remedy Entertainment
■	ОБЪЕМ
	Один CD
■	ДАТА ВЫХОДА:
	25 июля 2001 года

голливудским нуар-фильмам 40-х годов. Поясню для непосвященных: нуар (от французского noir – «черный») – направление в киноискусстве, которое ассоциируется с ночью, темными плащами, грязными, дешевыми отелями, мафиози, продажными полицейскими и роковыми женщинами. Всего этого в **Max Payne** предостаточно. Ну а «вишенкой на торте» оказался сам мистер Пейн. Он был прекрасен в своем безумии. Многие его высказывания навсегда отпечатались в моей памяти.

ПРАВОСУДИЕ ИЛИ ПЕЙН?

Сначала шутер, разрабатываемый **Remedy**, назывался **Dark Justice** («Темное правосудие»). Но оказалось, что уже существует боевик под тем же именем. К счастью, консультант **Remedy** по оружию **Осси Турпинен** (Ossi Tuureinen) как раз предложил слово **Payne** в качестве фамилии главного персонажа, которого до этого все звали просто Макс. Игру тут же переименовали в **Max Payne**.



■ Ребята просто хотели
поздороваться...



■ Стрельба в падении –
коронный прием Макса Пейна.



■ **Макс Рейне – игра «с огнем».**



■ **Не пытайтесь повторить это дома!**

«Твои права будут зачитаны на твоих похоронах», «Я бы посмеялся, если бы вспомнил, как это делается», «В стране слепых одноглазый – король». Возможно, кому-то они покажутся пафосными и надуманными, однако герой такой игры не мог говорить иначе. Это нуар, бэйби.

ПРИВЕТ ОТ ДЖОНА ВУ

Если сюжет и стилистику Макс Рейне финские разработчики позаимствовали у нуар-детективов, то постановщиком боевых сцен можно назвать **Джона Ву** (John Woo). Такое впечатление, что культовый режиссер, известный тебе по «Круто сваренным» и «Киллеру», лично наставлял сотрудников студии Remedy: «Не заботьтесь о реализме! Пусть главный герой таскает с собой столько оружия, сколько его душешке угодно. Пусть будут полчища врагов, все вокруг взрывается и горит, свистят пули, а боеприпасы никогда не кончаются. Научите Пейна стрелять в прыжке и дайте, наконец, геймерам увидеть, как свинец вылетает из дула автомата. Ведь это прекрасно!» Так разработчики и поступили. Большую часть игры Макс Пейн носит с собой внуши-

тельный арсенал, куда входят пистолеты, автоматы, ружье, обрез, снайперка, гранаты, и даже не устает. Раны герой залечивает, глотая болеутоляющее целыми пузырьками. Однако, при всей вопиющей недостоверности происходящего, ты чувствуешь себя не суперменом из комиксов, а персонажем серьезной драмы. Макс Рейне войдет в историю как шутер, после которого вошло в моду замедление времени. Финские игроделы подсмотрели свой bullet-time у вышеупомянутого Джона Ву. Гонконгский режиссер очень любил во всех деталях показать зрителю поле боя, лица умирающих персонажей и то, как красиво осыпается плитка и штукатурка со стен. Вот и в Макс Рейне после нажатия правой кнопки мыши действие многократно замедляется. При этом курсор остается таким же шустрым, как и раньше, и ты можешь прикончить с полдюжины бандитов точными выстрелами в голову и даже укло-

ниться от пуль. Однако действие bullet-time не бесконечно, поэтому советуем приберечь эту сверхспособность для действительно убийственных заварушек.

УМРИ, НО НЕ СЕЙЧАС

Пляска смерти не прекращается в Макс Рейне ни на минуту. Лишь иногда дают минутную передышку, чтобы затем вновь бросить в бой. Однако враги не так просты, как тебе могло показаться. Несмотря на то, что действия противников заскриптованы, они грамотно ведут себя в перестрелках: пытаются найти укрытие, перекатываются по полу и даже иногда прикрывают друг друга. К тому же умереть в Макс Рейне очень легко – пяток пуль из пистолета или выстрел в упор из дробовика отправит нью-йоркского копа вершить правосудие на небеса. Геймплей практически идеален – он быстрый, яркий и не надоеда-

ПЕРЕСАДКА ЛИЦА



Главный сценарист **Remedy Сэм Лейк** (Sam Lake) подарил Макс Пейну свое лицо. Все вышло спонтанно. Однажды он шутки ради сделал пару снимков с оружием в руках. Когда закипела работа над **Макс Рейне**, Сэм предложил вместо видеороликов нарисовать комикс и для лучшей наглядности принес в офис те самые фото. Идея всем понравилась. Но первоначальный бюджет Макс Рейне был невелик, и студия не могла нанять профессиональных актеров. Позировать в образе Макса Пейна пришлось Лейку.



Своим визуальным стилем игра обязана голливудским нуар-фильмам 40-х годов



■ **Разлетающиеся во все стороны гильзы приводили геймеров в щенячий восторг.**



■ **Плохие парни только что научились летать.**



■ Стрельба с двух рук красиво смотрится не только в кино.



■ Пейн никогда не любил библиотеки.

ЧЕМ ТОЛЩЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ

Max Payne находился в разработке больше четырех лет. За это время сюжет игры претерпел кардинальные изменения. Изначально шутер был посвящен войне полицейского с наркоторговцами в большом городе. В финальной версии остался лишь наркотик Valhalla. Сценарий увеличился в размерах с 10 до 200 страниц. Это еще что – в **Max Payne 2** он достиг 600 страниц!



■ Макс Пейн в метро: «Граждане, подайте, кто сколько сможет!»



■ В туалете кому-то стало нехорошо.

ющий. Не придираться и к графике. Remedy разрабатывала свой звездный проект почти пять лет, однако это никак не отразилось на «картинке». Критики хором хвалили Max Payne за кристальную четкость изображения, роскошные спецэффекты, великолепную анимацию персонажей. Сегодня некоторая угловатость моделей и простенькое освещение уровней бросается в глаза, но в 2001 году на это не обращали внима-

ния, потому что никто не видел ничего лучшего. Помню, как сам частенько ставил игру на паузу, чтобы просто полюбоваться видом. Кстати, в то время, как многие другие игры «подчищают» поле боя, убирая трупы с глаз долой, в Max Payne гильзы/тела/битое стекло остаются лежать там, куда упали во время схватки. И они не испаряются, стоит Пейну отвернуться. Этот шутер вообще крайне внимателен к дета-

лям: любой кран в туалете можно включить, автоматы с газировкой выдают банки, а если выстрелить в огнетушитель, то из пробитого корпуса брызнет пена. Неужели Max Payne не за что ругать? Хм-м-м... Если господам занудам станет легче, в минусы можно записать отсутствие мультимедиа и малую продолжительность игры – всего 10–12 часов. Потом, правда, Max Payne можно пройти снова на более высоком уровне сложности (враги стреляют метче, да и убить их намного сложнее), но эффект уже не тот. Ведь Max Payne – как первая любовь. Прекрасна и мимолетна.

Игра студии Remedy Entertainment была не чем иным, как выстрелом в голову. В упор. Из дробовика



■ В Max Payne легко погибнуть – не забывай сохраняться почаще.



■ Взрыв отправил Пейна под самый потолок.

ФИНСКИЙ ПАРЕНЬ МАКС

О ТОМ, КАК ТУГОДУМЫ ФИННЫ СДЕЛАЛИ ЛУЧШИЙ ШУТЕР 2001 ГОДА

Финны страдают от стереотипов не меньше, чем народы Чукотки. Обидно же, когда тебя выставляют таким «тормозом», любящим только сауну, рыбалку и водку «Коскенкорва». А уж о том, что в Финляндии могут делать хорошие игры, никто даже не подозревал. Все изменилось в 2001 году.

ГАРАЖНЫЕ ИСТОРИИ

Remedy Entertainment зародилась в августе 1995 года. Отцами-основателями стали программист **Самули Сивахуко** (Samuli Syvahuoko) и еще пятеро друзей-энтузиастов. «Офис» компании разместился в крохотном здании, напоминавшем гараж. «Первым блином» Remedy стала гоночная аркада с грозным именем **Death Rally**. Она окупилась и принесла прибыль, которой хватило, чтобы заняться большим проектом. Ребята изготовили прототип шутера



ЧТО С МАХ PAYNE 3?

В 2003 году вышел **Max Payne 2**. Титры игры заканчивались фразой: «Путешествие Макса в сумрак продолжится...» **Сэм Лейк** в интервью «PC ИГРАМ» подтвердил: «**Max Payne 3** в разработке, но детали обсуждать рано». С тех пор о проекте ни слуху, ни духу.



■ Alan Wake – новый проект Remedy.

Впрочем, глава издательства **Take-Two Interactive** еще в 2004 году подтвердил намерение компании выпустить третью часть. Поскольку Remedy занята созданием психологического триллера **Alan Wake**, вполне возможно, создание **Max Payne 3** поручат другой студии.

с рабочим названием **Dark Justice** и отправились с ним в компанию **3D Realms**, известную по **Duke Nukem 3D** и легендарному долгострою **Duke Nukem Forever**. Увиденное так впечатлило именитых игроделов, что они немедленно подписали контракт с Remedy.

Работа над **Max Payne** закипела. Поскольку в качестве места действия игры выбран Нью-Йорк, дизайнеров отправили туда набираться уму-разуму. Из поездки они вернулись с пятью тысячами цифровых фотографий и двенадцатью часами видеозаписей. Пришлось помучиться и с главной «изюминкой» **Max Payne** – эффектом замедления времени, названном финнами bullet-time.

– *Bullet-time* – то, что мы задумали с самого начала, – рассказывает глава проекта **Петри Ярвилехто** (Petri Jarvilehto). – Мы хотели сделать замедление времени элементом боевой системы и в ходе разработки рассматривали разные варианты его включения в геймплей. Вариант, на котором мы остановились, появился в игре за 6 или 8 месяцев до того, как она ушла на «золото».

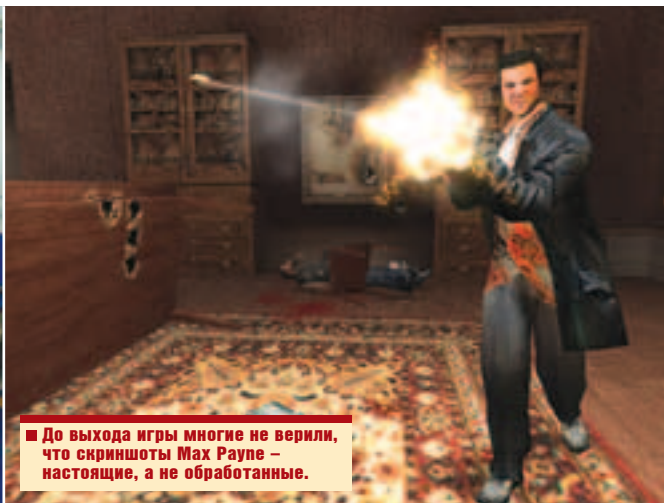
СЭМ И МАКС

Сэм Лейк (Sam Lake), главный сценарист Remedy, с которым мне дважды посчастли-

вилось общаться, утверждает, что, работая над **Max Payne**, черпал вдохновение из старых детективов с **Хэмфри Богартом** (Humphrey Bogart), гонконгских боевиков и своих любимых фильмов: «Бегущий по лезвию бритвы» и «Семь». – *Remedy создавала игру в жанре экшен, а для подобных творений всегда трудно написать сценарий, – вспоминает Лейк. – Самый большой вызов, с которым я столкнулся – как добиться того, чтобы переживания главного героя и сюжет не стали обузой для геймплея, а сделали его еще яростнее, еще напряженнее.* Кстати, несмотря на то что свою внешность Макс Пейн позаимствовал у Сами Ярви (это настоящие имя и фамилия Лейка), автографы у сценариста на уликах не берут. – Мы представляли демо-версию **Max Payne** на многих выставках, и каждый раз люди глазели на Макса и гадали, на какого актера он похож, – рассказывает Сэм Лейк. – Одни говорили, на Клинта Иствуда, другие – на Микки Рурка. А я стоял рядом, показывал демо, и меня никто не узнавал. Это было забавно. Прохожие не узнают Лейка и сегодня, несмотря на то что по миру разошлось больше 4 миллионов экземпляров **Max Payne**. Зато финских разработчиков теперь уважают повсюду. Талантливые...



■ 2001 год. Remedy. Финны.



■ До выхода игры многие не верили, что скриншоты **Max Payne** – настоящие, а не обработанные.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В АПРЕЛЕ?

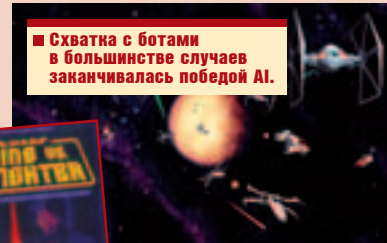
Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter

Жанр:	Simulation
Издатель:	LucasArts
Разработчик:	Totally Games
Объем:	Один CD
Дата выхода:	Апрель 1997 года

X-Wing vs. TIE Fighter была любопытным экспериментом. Еще до появления **Quake III Arena** и **Unreal Tournament** компания **LucasArts** выпустила проект, рассчитанный исключительно на игру в многопользовательском режиме. В нем ты не найдешь ни роликов, ни сюжета, а вся одиночная кампания сводится к паре тренировочных миссий. В принципе, затея могла сработать, потому что первые две



■ Для своего времени игра очень хорошо выглядела.



■ Схватка с ботами в большинстве случаев заканчивалась победой AI.

части серии **X-Wing** имели большой успех, и летные симуляторы вошли в моду. Но... не сложилось. В 1997 году весь мир использовал модемы, и поиск партнеров с нормальной скоростью соединения для мультиплеер-сессии зачастую превращался в суровое испытание. К тому же X-Wing vs. TIE Fighter не

признавала мышь с клавиатурой и подчинялась только джойстику. Это ограничение тут же сузило аудиторию, которой была интересна игра. Ну и, наконец, боты в проекте **Totally Games** оказались слишком умны. Враг практически не промахивался и будто чувствовал, куда ты целишься.

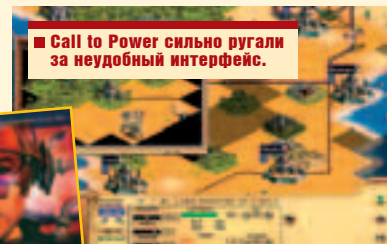
Civilization: Call to Power

Жанр:	Strategy
Издатель:	Activision
Разработчик:	Activision
Объем:	Один CD
Дата выхода:	31 марта 1999 года

Издательство **Activision** нагло рекламировало **Civilization: Call to Power** как следующую часть культового сериала, созданного **Сидом Мейером** (Sid Meier). На самом деле гуру не имеет никакого отношения к этой стратегии. После релиза начались судебные разбирательства, и сиквел вышел под именем **Call to Power 2** – без каких-либо отсылок к «той самой Civilization». Неудивительно, что фэны «Цивы»



■ Отгадыв загадку: похожа на «Циву», но не «Цива». Call to Power!



■ Call to Power сильно ругали за неудобный интерфейс.

не приняли Call to Power, назвав ее слишком медленной и мудреной. Подделка смахивает на творение Мейера, хотя отличия все-таки есть. К примеру, игра не заканчивается, когда наступает XXI век, а продолжается вплоть до 3000 года. Если будешь стараться, смо-

жешь захватить и океаны, и космос. Но берегись загрязнения – озоновые дыры и глобальное потепление сказываются на добыче природных ресурсов. Победа наступает, если ты уничтожишь всех оппонентов или к третьему тысячелетию наберешь больше очков, чем соперники.

Scooby Doo: Mystery of the Fun Park Phantom

Жанр:	Adventure
Издатель:	SouthPeak Interactive
Разработчик:	EAI Interactive
Объем:	Один CD
Дата выхода:	1999 год

Scooby Doo: Mystery of the Fun Park Phantom стала первой игрой о приключениях пса Скуби Ду и команды юных детективов, выпущенной для операционки **Windows**. Этот квест вышел в 1999 году и потом долго не покидал американский TOP10 продаж. Причины успеха две. Во-первых, дети обожают Скуби Ду. Во-вторых, у **EAI Interactive** получилась действительно неплохая, за-



■ Слава богу, Скуби Ду не пустили за руль.



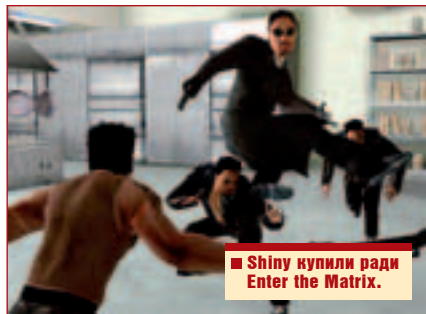
■ Ищет улики? А мы подумали, бутылки собирает.

бавная авантюра с простыми, но занятными загадками. Сюжет игры довольно тривиален: детективы-любители натываются на заброшенный парк развлечений. Оказывается, всех посетителей распугал призрак. Ребята чувствуют: дело неладно и отправляются на поиски преступника, решившего обанкротить семью Гобсов.

Вскоре выясняется, что практически у всех соседей есть мотив. Так, банкир хочет построить на месте парка торговый центр, а фермер мечтает расширить свои угодья. Команде Скуби Ду придется облазить все аттракционы вдоль и поперек, чтобы найти улики и вычислить злодея, создавшего фальшивое привидение.

SHINY И «МАТРИЦА» В ПРИДАЧУ

5 ЛЕТ НАЗАД



■ Shiny купили ради Enter the Matrix.



■ Earthworm Jim также стал собственностью Atari.

В начале 2002 года дела у компании **Interplay** шли из рук вон плохо. Она отчаянно нуждалась в деньгах. Неудивительно, что когда **Infogrames** (ныне известная как **Atari**) предложила 47 миллионов долларов за **Shiny Entertainment**, в Interplay для приличия выдержали паузу, а потом подписали бумаги. Сумма, которую заплатили за разработчиков **Earthworm Jim**, **MDK** и **Messiah**, очень велика даже по сегодняшним мер-

кам. Однако Infogrames решила рискнуть, ведь вместе с Shiny она получила права на создание игр по мотивам киберпанкового блокбастера «Матрица». Студия завершила экшен **Enter the Matrix** весной 2003 года. Несмотря на низкие оценки критиков, на волне всенародной любви к Нео игра разошлась умопомрачительным тиражом. Правда, потом мода на «Матрицу» прошла, и в 2006-м Atari сама продала Shiny.

ОРКИ И ГОБЛИНЫ АТАКУЮТ FALLOUT?

В апреле мир всколыхнули слухи о **Fallout Fantasy**. Весть пришла из компании **Virgin Interactive**, решившей выпустить эту игру в Европе в сентябре 2002 года. В графе «жанр» указывалось «RPG», а разработчиком числилась студия **Black Isle**, на чьей со- вести две части культовой постапокалиптической саги **Fallout**. Есте-

венно, пошли слухи, что **Fallout Fantasy** – это старый добрый «Фол», только в фэнтези-антураже. Впрочем, на выставке **E3 2002** все прояснилось. Оказалось, под вывеской **Fallout Fantasy** скрывалась ролевая игра **Lionheart**, действие которой разворачивалось в сказочном Средневековье. Единственной связью с **Fallout**



■ Fallout Fantasy на проверку оказалась Lionheart.

была система создания персонажа **S.P.E.C.I.A.L.**, которую студия **Reflexive** с благословения **Black Isle** использовала в своей игре. **Lionheart** вышла летом 2003-го, восторгов не вызвала и вскоре была всеми позабыта.

ЛАРА КРОФТ – НА ПРОДАЖУ



■ Так МакЭндрю выглядела после аукциона.

26 апреля на онлайн-аукционе **eBay** были выставлены уникальные лоты: шмотки Лары Крофт, героини серии игр **Tomb Raider**. Так издательство **Eidos Interactive** помогло Детскому фонду ООН соб-

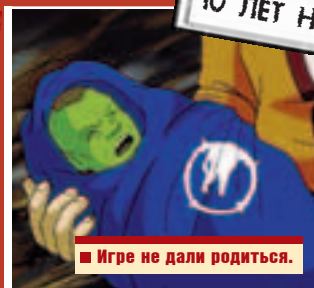
рать деньги на обучение бедных детишек. Вещи, выставленные на eBay, ранее носила модель **Нелл МакЭндрю** (Nell McAndrew), исполнявшая роль Лариски на всех игровых шоу с 1998 по 1999 год. Кстати, с этой почетной должности даму сняли за откровенную фотосессию в одном из журналов «для взрослых». На продажу были выставлены шорты мисс Крофт (с пометкой «Нелл МакЭндрю надевала больше 40 раз, их никогда не стира-

ли!»), латексный топик, кожаные перчатки, ремень с большой пряжкой, солнечные очки, шерстяные носки и муляжи пистолетов **Smith & Wesson**. Стоит ли уточнять, что фетишисты раскупили все это добро в считанные минуты?



■ Все, что ты видишь на МакЭндрю, было выставлено на продажу.

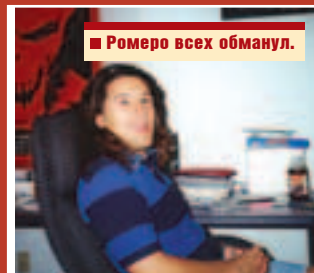
10 ЛЕТ НАЗАД



■ Игре не дали родиться.

ПРОКОЛ BLIZZARD

Blizzard Entertainment официально анонсировала квест **Warcraft Adventures: Lord of the Clans**, назвав его «следующей главой в истории Warcraft». Игра должна была продолжиться там, где завершились события **Warcraft II**. Нам обещали 60 игровых экранов в семи регионах Азерота, свыше 70-ти анимированных персонажей и, конечно же, интересные головоломки. К озвучке проекта привлекли хорошо известных голливудских актеров. **Warcraft Adventures** планировали выпустить под Рождество 1997-го. К сожалению, разработка затянулась, а интерес к адвенчурам стремительно падал, поэтому спустя год проект был закрыт.



■ Ромеро всех обманул.

ТРИ В ОДНОМ

Компания **ION Storm**, недавно основанная **Джоном Ромеро** (John Romero), гордо сообщила миру: «Мы круче всех!» В подтверждение громкого заявления публике представили сразу три игры: шутер **Daikatana**, ролевку **Anachronox** и стратегию **Doppelganger**. Ромеро поклялся на Библии, что они выйдут в течение ближайших двух лет и сразят геймеров наповал. Однако разработку **Doppelganger** вскоре остановили. **Daikatana** появилась на прилавках лишь в 2000 году и оказалась ужаснее Елены Воробей, а **Anachronox** добралась до магазинов еще годом позже, когда, по большому счету, уже никому не была нужна.

МЕМУАРЫ ГЕЙМЕРА

Когда я на почте служил ямщиком, был молод, имел я силенку, на пару с соседом мы слепили из подножного корма невиданный в наших средних широтах аппарат: компьютер «типа Spectrum». (Тороидальный трансформатор, намотанный вручную; самодельный корпус из стеклоткани, пропитанной эпоксидкой; шлифовка, покраска и лакировка самодельным аэ-

рографом; клавиатура, смазанная маслом для швейных машинок; процессор, разогнанный с трех до шести мегагерц с помощью проводка, протянутого мимо последнего делителя частоты...) Неподдалеку от нашей деревни раскинулась «химия» (для самых маленьких: «химия» – это место, где не особо опасные заключенные работают без охраны). На этой самой «химии», рискуя девственностью и пионерским галстуком, мы стырили прекрасную доску корабельной сосны и соорудили из нее пару джойстиков, которые гордо именовались «джойспины». Роль крестовины выполняла насаженная на дюбель крышка консервной банки

из-под сельди атлантической – по такой смело можно было лупить кулаком. Всякий, кто помнит, с какой скоростью ломались аутентичные – китайские – джойстики, оценит по достоинству. Потом мы собирали на пуск-тыре крапиву, сушили ее у бабушки на чердаке, сдавали в аптеку по рупь шестьдесят за килограмм и ехали в районный центр покупать кассеты с играми. Ни о каких TR-DOS'ах в краях, где ночью тебе стучат в окно, и это с равной вероятностью сосед или медведь, и слыхом не слыхивали. Я до сих пор тол-



Текст: Саша Глаголев

ком не знаю, что это такое. Но два русских народных умельца, Лева Равикович и Марат Восканян, записывали на кассеты все. Кассета трепетно погружалась в «Электронику-М» (у нее головка легче всего выкручивалась отверткой на высокие частоты и облегчала взаимопонимание между магнитофоном и пленкой с записью **Cannibal Island**, **Kendo Warrior** и **Rabbit Shoot**). Из динамика доносились звуки слаще любой музыки – они наверняка напомнили бы нам брачную песнь модема, подзывающего самку, да вот беда: о модемах мы впервые услышали лет через шесть; услышали, но не поверили. Одноклассники – всем классом – ночевали у меня дома. Компьютер не выключался три дня (потому что засейвиться на кассету... м-да). За этот срок была пройдена **Elite**. Еще за неделю главный ботаник класса Сема Рукавишников написал драйвер для принтера «Консул» (как гордо именовалась печатная машинка с параллельным интерфейсом), после чего его популярность среди девчачьей половины класса подскочила от нуля до ста





процентов. (С легкой Семиной руки «Консул» всем желающим девочкам печатал портреты Микки-Мауса в АН-СИ-графике.)

Вскоре мы навестились узнавать игры по голосу. Вот грузится **Earth Defence** – так же вопил поросенок Васька, когда дед Митрич, возвращаясь с посиделок «а-ля фуршет на три персоны», перепутал его пяточок с замочной скважиной.

А это **Mad Cars** – похожие трели выводили девчонки, когда просекли, что мы уволокли из раздевалки спортзала всю их одежду... (Кстати, о девчонках. Первое свидание у меня на дому проходило так: часа три мы смертным боем дрались за джойспин, покуда с визгом (вылитая **Vampire's Empire!**) не прибежала Ее мамаша и не уволокла чадо обратно в музыкальную школу, откуда мы, собственно, и слиняли позировать **Adult Poker.**)


Каждая нота заветных кассет наполнялась смыслом и жизнью. Поэтому, когда в чужих телевизорах уже вовсю шерудили «танчики», мой упрямо показывал **Haunted House.**

«Дом» грузился минут пятнадцать, издавая чарующее курлыкание тетеревов, треск поленьев в печи и урчание ко-

тенка по кличке Аквариум (в ту пору я увлекался песнями Б.Г.). На четырнадцатой минуте включался холодильник, и загрузку приходилось начинать по новой: избалованный компьютер на дух не переносил перепадов напряжения. Можете сами прикинуть, сколько раз я повторял обряд, если учесть, что 220 вольт и 50 герц одновременно в нашей глуши были зарегистрированы лишь однажды – когда райцентр посетила Индира Ганди, дабы возложить цветы к памятнику великого путешественника Афанасия Никитина, ходившего

за три моря и во времена оны открывшего Индию. К чему я это все рассказываю? На форумах частенько мелькает что-нибудь вроде: «Что за радость ковыряться в игре о восьми цветах, когда нынешние компьютеры за секунду выдают такие сцены, на обсчет которых у того же «Спектрума» ушло бы лет девяносто?». Отвечаю: сопричастность. К Самым Первым Играм. К исканию. К творчеству. К воспоминаниям. К жизни, если хотите. И желание прожить ее еще разок. Если не всю, так хотя б тот удивительный перекур на кухне под чаек с лимоном и трели из «Электроники-М» восемнадцать лет назад...

P.S. С памятником А. Никитину связана одна потрясающая история. К играм отношения не имеет вовсе, но удержаться сил нет – расскажу. Когда приснопамятная Индира Ганди, земля ей пухом, намекнула дорогому Леониду Ильичу Брежневу, что хочет побывать на родине великого путешественника и постоять у памятника оному, у генсека едва брови

не полиняли: такого монумента в природе просто не существовало. На Руси это обычное дело, но не суть. Так вот, Индиру три дня катали по Москве и сопредельным территориям, а на четвертый запустили к нам. На крутом берегу в резной ладье с пылу с жару стоял прославленный первопроходец, по-сыновнему взирал на Волгу-матушку и топорщил бороду, на которой еще не успела остыть бронза. Умели раньше делать! Умели. P.P.S. Позавчера купил аналоговый модем. Вывернул на полную громкость. Все равно не то... 



О НАБОЛЕВШЕМ



МОЖЕТ ЛИ PREY ПРИВЕСТИ К МЕЖПЛАНЕТНОМУ КОНФЛИКТУ И КАК ПОТОМ ЛЕЧИТЬСЯ?

Приветствую! С вами снова победитель чемпионата по греко-римской борьбе в категории «Самые узкие рейтузы» и бессменный председатель российского фэн-клуба Дженнифер Лопез «НУ И ОПА!» Иван Гусев. Весна, настроение позитивное, хотелось бы, чтобы и ваши письма становились более радостными. Я, конечно, понимаю – рубрика называется «О наболевшем», но сколько можно жаловаться на жизнь, нас, разработчиков, пиратов и издателей лицензионной продукции? Будем конструктивными: давайте не только ругать, но и предлагать! Глядишь, и рубрику переименуем – в «Пошли на поправку».

ПИСЬМО

Уважаемая редакция! Причиной крика души послужила хвалебная рецензия в адрес российской локализации **Medieval II: Total War**. Панегирик сопровождается коротким интервью с господином Морозом, руководителем отдела локализации «Софт Клуб», который, как я понял, несет прямую ответственность за весь этот псевдоисторический «сырбор», названный вами «лучшей российской локализацией 2006 года». По его словам, «каждое событие, географическое название или термин сверялись по историческим справочникам». Не верьте!!! Я играл во все локализованные версии игр из серии Total War, и каждый раз слезы наворачивались на глаза! Не дается локализаторам историческая составляющая! А на привлечении реальных экспертов или экономят, или просто не считают нужным пользоваться их услугами... Вот и скачут по полям провинции Анже «готские» рыцари, правят в Византии императоры Джоны и Микаэли, а в Священной Римской Империи германской нации – Чарльзы и Генри... Притом, что в русской исторической традиции все эти имена собственные и термины давно определены. Так, для Византии произношение имен будет не Джон и Микаэль, а более привычные нам – Иоанн и Михаил, а для германцев – не Чарльз и Генри, а Карл и Генрих. Не подумайте,



что я придираюсь – таких ляпов в игре множество! Поэтому, уважаемые господа, прошу Вас при разборе подобных «шедевров» подходить не только с внешней стороны, оценивая качество звука и актерского дубляжа, но и вникать в то, что знаменитые актеры говорят своими проникновенными голосами. Обидно, когда актер Ясулович в образе средневекового хрониста несет заведомую чушь!

С уважением, Алексей Усошин

Здравствуйте, коллега. Я, Алексей, тоже историк по образованию и не меньше вашего возмущен мракобесием, творящимся в играх. Но знаете, в чем кошмарность ситуации? Народу все равно! Знакомые, которым я пересказывал ваше письмо, пожимали плечами и говорили: «Перевели "провинция Анже", а надо провинция Анжу? Ну и что – это же всего лишь игра!».

Что же касается локализаций, то вряд ли их качество улучшится в ближайшее время. На «русификацию» игры отводится всего несколько месяцев, и за это время переводчики едва успевают все перевести. О сверке каждого имени или географического названия с энциклопедией и речи не идет. Так что, Алексей, переходите на фэнтези-стратегии – туда византийские императоры не забредают. А за любовь к истории получите коробку с антивирусом Dr. Web.

Я заядлый игрок...

Я заядлый игрок, живу в селе, без интернета... Мне 28 лет, хочу играть с людьми, а возможностей нет. Я пенсионер-инвалид 3 группы (редкие эпилептикусы). С удовольствием переехал бы к заядлому геймеру или лучше к геймерше. Сам играю от 10 до 20 часов в сутки.

Кстати, а почему бы вам не замутить какой-нибудь пансионат для таких тяжелобольных геймеров, как я. Конечно же, с оплатой жилья (мой доход – 2300 рублей в месяц). Я бы у вас прописался. Кто знает, может, вместе бы потом отстроили квартал геймеров. Я думаю, многие поддержали бы такой проект.

С уважением ко всем Вам, ваш читатель неизвестный «747» из поселка Проточный

Пансионат для тяжелобольных геймеров уже «замутили» в Амстердаме. Правда, компьютерные игры там под строгим запретом, зато групповая терапия, лекарства и дискотеки – в избытке. Увы, стоит все это «удовольствие» недешево, и, боюсь, твоей пенсии не хватит. Однако, поверь на слово, играть по 20 часов в сутки – не есть хорошо. Сходи лучше в местный ДК, познакомься с какой-нибудь симпатичной дачницей и переселяйся к ней. Причем компьютер с собой лучше не брать. **The Elder Scrolls IV: Oblivion** – не единственная радость в жизни.

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, «РС ИГРЫ», а в особенности Иван Гусев! Вижу вас как наяву! Захотелось мне сделать что-нибудь, чего раньше не делала. Вот и решила я написать вам письмо. И раз уж пишу, надо ведь что-нибудь спросить.

1) Будет ли вообще когда-нибудь *Diablo 3*?

2) Однажды в магазине среди всяких новинок компьютерных игр я заметила диск с самым первым *Silent Hill*. Ну, посмотрела, да и поставила обратно на полку. Потом рассказала брату, дескать, видела *Silent Hill*! Но брат сказал, что эта игра только для приставки есть, а для компьютера ее не делали. Теперь вот думаю, не пригрелось ли мне?

С уважением, Чиффа

Привет, Чиффа. Как ни силился тебя представить, ничего не выходит. А когда вроде что-то начинает получаться, такая пошлятина в голову лезет, что из уважения к юной девушке я отвечаю себе пощечину. Так что сижу злой, с красным от оплеух лицом.

1) Выйдет ли когда-нибудь *Diablo 3*? Сама-то как думаешь? В качестве подсказки сообщу: *Diablo II* раскупили в количестве 4 миллионов экземпляров и она является восьмой по тиражу компьютерной игрой в истории человечества. Так что *Diablo 3* – всего лишь вопрос времени. По слухам, *Blizzard North* начинала разработку третьей части, но техническая демка и концепт-документы не понравились руководству компании. Студию закрыли, а проект решили начать с чистого листа. Надеюсь, Чиффа, я удовлетворил... тьфу ты, черт, снова пощечина!.. твоё любопытство.

2) Твой брат прав: *Silent Hill* действительно никогда не выходила на персоналке, есть только версия для PlayStation. Однако пираты выпустили консольную игру вместе с эмулятором под видом PC-порта. Разумеется, это контрафакт, и если доблестные милиционеры поймают тебя с ним, они с тобой сделают ТАКОЕ... Ай, блин! Все, конец связи. Не пиши мне больше.

Здравствуйте, «РС ИГРЫ»...

Прочитал в февральском номере статью «История одного подключения» и решил поведать свою историю. Я всегда был сторонником законности и потому купил лицензионную игру *Half-Life 2*. На коробке значилось: «Для установки необходим интернет». Меня это не напугало, потому что у меня был доступ к Всемирной паутине через модем. Инсталляция прошла успешно, затем *Steam* захотел интернет, и все прошло более-менее гладко, не считая потраченных денег за трафик. С тем же энтузиазмом через некоторое время я купил лицензионный *Half-Life 2: Episode One*. Тут и начались мои мучения. Такое ощущение, что на DVD игры не было, потому что игра грузилась через *Steam* безумно долго. Просидев две ночи у компьютера и потратив тысячу рублей на интернет, я сдался и купил игру у пиратов. Впрочем, это еще не конец. Прошло несколько месяцев, я обзавелся путевым соединением с интернетом, и мой сын захотел поиграть в сетевую *Counter-Strike*. Никаких проблем, сказал я, ведь у нас есть лицензионная версия игры. После установки игры *Steam* запросил код и, к моему удивлению, я обнаружил, что не могу загрузить игру, так как данный код используется другим соединением. Я воспользовался услугой восстановления старого соединения, получил на свою почту имя и вместо забытого пароля – какой-то дурацкий секретный вопрос: «Кто в детстве был моим героем?». Вы знаете, я не помню, что написал тогда, но до сих пор этот вопрос ставит меня в тупик. В отчаянии я звоню в «Буку» с просьбой о помощи, но там мне хладнокровно говорят: «Вспоминайте пароль». В общем, как это ни прискорбно, компания *Valve* сама подталкивает меня идти к пиратам.

Алексей К.

Да, надо признать, *Valve* перемудрила со своим *Steam*. Мы полностью поддерживаем борьбу с пиратами, но геймеры не должны страдать от того, что кто-то «перебдел». Кстати, в свое время Ассоциация потребителей Германии предъявила претензии к *Valve Software*. Немцев не устроил тот факт, что на коробке второй «Халфы» указание о необходимости интернет-соединения занесено в раздел «прочие требования», а значит, потребитель может ошибочно посчитать, что для игры не обязательно выходить в онлайн. *Valve* пришлось изменить дизайн упаковки, дабы больше не вводить геймеров в заблуждение. Может, и русским пора подать коллективный иск? Настрадались же! Кстати, Алексей, мне до жути интересно, кто же в детстве был вашим героем. Судя по тому, что ваш сын уже дорос до *Counter-Strike*, вам лет тридцать пять – сорок. Ну и от кого фанатели в 70-х – 80-х годах прошлого века? От Бельмондо? Чебурашки? Фиделя Кастро? Если вспомните ответ на секретный вопрос, напишите нам, пожалуйста.



О НАБОЛЕВШЕМ

О Всевышняя Редакция самого лучшего журнала во всем мире! Сегодня ночью ко мне явились инопланетяне. Сначала я увидел зеленый свет в окне, потом они забрались ко мне в комнату и включили компьютер. Начали играть, естественно, в *Prey*, и им не понравились тамошние инопланетяне – в смысле, как их изобразили разработчики. Внимание – вопрос: может ли такая крутая игра привести к межпланетному конфликту? И кто это были: марсиане или кто-то из других галактик?

Навеки ваш bender.

Bender, нет ничего зазорного в том, чтобы обратиться к психотерапевту. Хороший врач никогда не станет принуждать к медикаментозному лечению и наверняка попытается решить проблему без срочной госпитализации. Вся редакция «PC ИГР», к примеру, регулярно проходит профосмотр. В прошлом году главы редактора Ларичкина лечили от *Heroes of Might and Magic V*, зама Бузенкова чудом спасли от бесшумного убийцы 47-го, а меня, Ваньку Гусева, долго выманивали из Аркадии – одного из миров, показанных в *Dreamfall: The Longest Journey*. Говорю тебе, современная медицина творит чудеса! Кстати, пострадавших от воздействия *Prey* во всех поликлиниках принимают без очереди. Врачи понимают: бедолаг, пытающихся бегать по потолкам, надо спасать немедленно.



Хорошего времени суток...

Хорошего времени суток, всенародно любимая редакция журнала «PC ИГРЫ!». Что за произвол творится в стране? Недавно выезжал за границу и вечером, включив телевизор, я неоднократно видел рекламу игр. Почему в нашей с вами России так не делают? Неужели наши разработчики, издатели, локализаторы (или кто там этим занимается) такие тупые? Ведь реклама на телевидении – это замечательный способ пиара продукта! Представьте: смотрит телек какой-нибудь молодой геймер, не читающий такого замечательного издания, как «PC ИГРЫ!», и видит рекламу игр. И в следующий раз, зайдя в магазин, он, возможно, купит отрекламированную игру. Пожалуйста, просветите меня.

St@lin

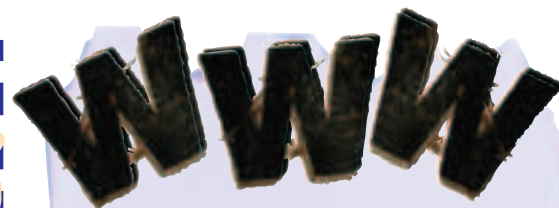
Ну, здравствуй, Иосиф Виссарионович. Мы поделились твоей идеей со всеми разработчиками, издателями и локализаторами, которых знаем (поверь, их немало), и получили от всех примерно один ответ: «Господи, какие же мы идиоты! Зачем тратить деньги на рекламу в журналах, когда есть телевидение?! Как же мы сами раньше не додумались!? Спасибо мудрому Сталину – подсказал». Ребята тут же связались с рекламными службами центральных телеканалов и пригорюнились. Оказалось, пятисекундный ролик на Первом канале, который покажут в четыре часа утра, стоит значительно больше, чем любая страница в «PC ИГРАХ». И даже не просто значительно, а значительно-значительно-значительно.

Спросишь, почему западные издатели могут себе позволить рекламу на ТВ, а наши нет? Ответ прост: за бугром воротились игровой индустрии зарабатывают значительно больше, чем в твоей родной стране. И даже не просто значительно, а значительно-значительно-значительно. К примеру, *Halo 2* заграбастал 100 миллионов долларов в первый день продаж. На отчизне же о таких результатах пока могут только мечтать, и то очень робко.

Впрочем, и у нас есть кое-какие подвижки. К примеру, недавно компании *Gaijin Entertainment* и «1С» заказали профессиональной рекламной фирме промо-ролик гоночной аркады «Адреналин 2: Час Пик». С середины марта его показывают в кинотеатрах страны – такое в России впервые. Глядишь, потихоньку игры и до телека доберутся, и ролики шутеров и RPG станут таким же привычным явлением, как реклама стиральных порошков и лапши быстрого приготовления.

Кстати, St@lin, тебя разыскивают обозленные локализаторы. Ты в своем письме неосторожно назвал их тупыми, а они к рекламе игр практически не имеют отношения. Так что берегись: поймают – побьют.

О НАБОЛЕВШЕМ



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

<http://forum.gameland.ru>

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

От чего зависит дата выхода журнала? То он выходит 25 числа, а то 31...

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Обычно номер появляется по средам в последних числах месяца (мартовский – в конце февраля и так далее). Иногда даты выхода сдвигаются – например, из-за новогодних праздников.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Почему бы в честь 8 марта вам не сделать пару маек? Например, Гламурная Геймерша (с главной героиней Resident Evil 4) и MEGA-геймерша (Лара Крофт). Я бы своей девушке купил такую.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Нам часто поступают от читателей неожиданные предложения: продюсировать игру, выпускать майки или всем составом редакции выпить яду. Друзья, напоминаем, мы делаем журнал! То есть: играем, пишем статьи и снимаем скриншоты.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Может, мой вопрос покажется глупым, но уж очень интересно узнать. Относительно недавно Уве Болл избивал несчастных журналистов на боксерском ринге. Готов ли кто-нибудь из редакции «РС ИГР», если бы так случилось, выйти на ринг против этого неугомонного немца?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

«Легко!» – ответил на форуме заместитель главного редактора Михаил Бузенков. Спешим заметить, что на этот раз мнение редакции не совпадает с мнением отдельного ее представителя. Почему? Да потому, что немецкий трэш-режиссер Уве Болл в молодости профессионально занимался боксом. А мы – нет!



Приветствую! Пиратские игры я никогда не покупал, брал только лицензию. Но вот что меня весьма огорчает: лицензионная **Windows** и прочее лицензионное программное обеспечение стоит весьма дорого. А мне жаль денег, ведь я вполне доволен своей пиратской версией «Винды», благо на ней идут лицензионные игры. Купив январский номер «РС ИГР», пытался поставить 7-ю версию **Internet Explorer** и **Windows Media Player 11**. Ну, как вы, наверное, догадались, мне написали, что у меня пиратская версия **Windows**. Я, конечно, понимаю, что надо бороться с пиратами, но не менять же мне ОС на лицензионную ради двух программ! Уважаемая редакция, нельзя ли как-то позаботиться о нас, преданных поклонниках лицензированных игр, не имеющих лицензионную ОС?

Виктор Любимов

Виктор, спешим тебя обрадовать – мы переслали письмо в специальное подразделение компании **Microsoft**. Нам ответили, что в ближайшее время с тобой свяжутся... хм-м... адвокаты корпорации и сообщат, когда и куда приходить в суд. Компьютер с пиратской **Windows** изымут на время следствия и вряд ли потом вернут. Но не все так плохо – если ты несовершеннолетний, тюремное заключение тебе не грозит!

Родителей, конечно, оштрафуют в размере их годовой зарплаты и привлекут к пожизненным исправительным работам на благо США. Придется поголодать, продать квартиру и переехать в один из кварталов Нью-Йорка, где проживают чернокожие наркодельцы. Но это ведь пустяки! Главное – неоценимый опыт общения с великой **Microsoft**, который ты приобретешь!

Кстати, Виктор, свет не сошелся клином на **Internet Explorer** и **Windows Media Player**. Уверяем, есть гораздо более удобные (и совершенно бесплатные) веб-браузеры и проигрыватели музыки и видео. **Mozilla Firefox**, например, или, скажем, **Light Alloy**.

Последний совет: не отвечай на телефонные звонки и не открывай никому дверь! Особенно соседям и одноклассникам. Почувствуй, что запахло жареным, они сдадут тебя буржуям с потрохами. Кроме того, съезди в паспортный стол и поменяй имя на Эдуард или Бахтияр. Купи охотничье ружье, пару коробок с патронами, двенадцать банок тушенки и противогаз (на случай, если будут выкуривать газом). В общем, уйди на пару месяцев в глухое подполье – авось, все обойдется.

Здравствуй, глубоко уважаемая редакция...

Здравствуй, глубоко уважаемая редакция. Пишу вам в первый раз, но читаю уже давно. У меня накопилось много вопросов относительно игр, их разработчиков и прочего. Вот несколько из них:

1. Известно ли что-нибудь из **Black & White 3**?
2. Известно ли, какое железо будет требовать **Crysis**?
3. В одном из номеров я прочитал, что Питер Молине перекочевал в **Microsoft**, как он поживает?
4. Почему у разработчиков игр нет «синдрома отличника»? Ведь теоретически можно создать идеальную игру с идеальными графикой, геймплеем, сюжетом...

С уважением, KOOLER

Давеча созванивался с Молине. «Как жизнь, Питер?» – спрашиваю. «А знаешь, не жалуюсь, – отвечает гуру. – У меня хорошая зарплата, большой дом, интересная работа и жена-фото модель. Чего, собственно, Ваня, и тебе желаю». В общем, разговор не заладился... Про **Black & White 3** я как-то забыл спросить, но, судя по очень средним коммерческим результатам, показанным второй частью, особо на нее рассчитывать не стоит.

Если верить словам Севата Йерли (Cevat Yerli), исполнительного директора немецкой студии **Crytek**, оптимизация **Crysis** проходила с использованием черной магии, и для достаточно комфортной игры сгодится компьютер двухлетней давности.

Что же касается идеальной игры, то тут ты, KOOLER, глупость сморозил. Тебе вот какие девушки нравятся? Высокие и стройные? А нашему редактору Павлу Демину – низенькие и толстощекие. Идеал у каждого свой, и он в принципе недостижим. В игровой индустрии есть только одна контора, страдающая «синдромом отличника» – **3D Realms**, но ее **Duke Nukem Forever**, боюсь, увидят только наши правнуки.

Я тут недавно размышлял...

На письма отвечал Иван Гусев

Почему не выпускают по-настоящему страшные игры?
Играет ли редакция на приставках?
Будет ли продолжение *Dreamfall: The Longest Journey*?



СПРОСИ «РС ИГРЫ»

Почему не выпускают по-настоящему страшные игры? *Doom 3* хороший шутер, но не более. Вы говорите, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* - одна из самых страшных игр. Я ее прошел, но зацепили только пара моментов. Посоветуйте что-нибудь из вышедших или готовящихся к выходу проектов.

Алекс



Resident Evil 4 - теперь и на PC.

У разных людей свои представления о страхе. Одних бросает в дрожь от *Doom 3*, других пугает девочка из *F.E.A.R.*, третьим не по себе от гнетущей обстановки в *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. Поэтому так просто сказать, что вот эта игра тебя доведет до седых волос, мы

не можем. Попробуй *Alone in the Dark: The New Nightmare* (детище Infogrames вышло в России под названием «*Alone in the Dark 4: По ту сторону кошмара*»), *Silent Hill 4: The Room* или *Clive Barker's Undying* - проекты хоть и не самые новые, но они того стоят. Из свежего можем порекомендовать *Resident Evil 4*. Кстати, вот тебе еще один бесплатный совет: играй ночью! Страх в темное время суток усиливается.



Silent Hill 4: The Room напугает кого угодно.

Меня давно мучает один вопрос. Я часто вижу, как люди подписываются, используя «ака»? Но что это за «ака» такая, мне невдомек. Просветите.

Nbs

«Ака» (англ. - also known as) используется для указания альтернативного имени, часто - ника. К примеру, если Иван Звездунцов пишет «ака Крутой перец», то он хочет сказать, что в некоторых кругах его знают именно под этим прозвищем.

Здравствуй, дорогая редакция! У меня к вам коварный вопросик. Мне 22 с половиной года, игровой стаж - 15 лет, образование - режиссер, работаю на телевидении, но душа к нему не лежит. На работе часто рублюсь в любимые игры и делаю лица футболистов для *Pro Evolution Soccer*. У меня даже свой сайт есть - astaare.ucoz.ru. Друг даже предлагал создать собственный футсим, но вдвоем у нас вряд ли что-то получится. Давно мечтаю попасть в игровую индустрию. Где, как и когда это можно сделать? Вы об этом совсем не пишете... У вас есть дневники разработчиков, есть интервью... А о том, куда идти новичкам - ни слова. Я думаю, этот вопрос интересует многих.

Astaare

На самом деле мы пишем и об этом. В №12(24) мы рассказывали о том, как стать разработчиком

О НАБОЛЕВШЕМ

компьютерных игр. Да и пару номеров назад в рубрике эта тема поднималась. Способов попасть в игровую индустрию – уйма. У наших компаний всегда есть много вакансий – от тестеров и PR-менеджеров до программистов и тех же 3D-модделлеров. Прямо с улицы угнать в офис ведущей российской студии, конечно, непросто, но с такими-то талантами (работы на сайте весьма неплохи) и образованием у тебя есть все шансы. Да и полученным по специальности знаниям можно найти применение в сфере электронных развлечений. Так что дерзай! Кстати, помимо непосредственного трудоустройства в компанию, в игровую индустрию можно попасть иначе. Например, в начале года компания **Vogster Entertainment** проводила конкурс геймдизайна (www.vogster-awards.com) с внушительным денежным призом и заманчивым контрактом для победителя.

Да и для молодых амбициозных команд созданы все условия. Ежегодно на Конференции Разработчиков Компьютерных Игр начинающие девелоперы представляют свои незаконченные творения на «Ярмарке проектов».

? **Портируют ли Devil May Cry 4 на PC?**

Алекс

Когда такую красоту мы увидим на экранах своих мониторов, пока неизвестно.

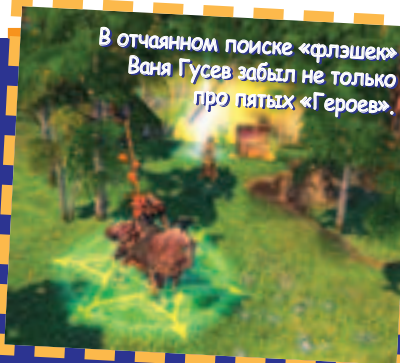


! Четвертую часть Devil May Cry разрабатывают специально для PlayStation 3 (релиз намечен на лето 2007 года). О переносе игры на PC пока ничего не известно.

? В #8(32) Иван Гусев писал, как ему, бедняге, тяжело искать «флэшки». Цитирую: «времени жирают почище пятых "Героев"». Но если посмотреть на скриншоты, то видно, что поиск он начал в 4:29, а закончил в 4:48. То есть нашел эти самые «флэшки» за 19 минут. Неужели в HoMM V он играет и того меньше?

Nbs

! Мы оценили твои математические способности, Nbs, но ты допустил небольшой просчет. Ты правиль-



В отчаянном поиске «флэшек» Ваня Гусев забыл не только про пятых «Героев».

но заметил, что Гусев начал поиски в 4:29, а закончил в 4:48, но не учел, что это разные дни. На самом деле Ваня не ел и не спал трое суток и самозабвенно трудился на благо журнала. И даже про «Героев» пришлось на время забыть...

? Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР». Я читаю журнал номера так с четвертого. И заметил кое-что лично для меня непонятное. Почему вы достаточно регулярно упоминаете о так называемой вражде «компьютерщиков» и «приставочников»? Я, конечно, не могу провести серьезный соцопрос на эту тему, но, судя по моим друзьям, могу смело сказать: никакой вражды-то и нет.

Дмитрий «favarit» Савкин



Редакция «РС ИГР» играет не только на PC.

! На самом деле, Дима, ты абсолютно прав. Просто есть те, кто играет сугубо на PC, и те, кто делает это только на приставках. Но таких уж ярых приверженцев какой-то одной платформы на самом деле не так уж и много. Мы, как сотрудники журнала о компьютерных играх, конечно, считаем, что PC – круче. Но отдаем себе отчет, что и на приставках не меньше (а может, даже и больше) классных игр. Иначе не стали бы приобретать PS2. А она есть практически у каждого сотрудника редакции.

? В нашем городе ваш журнал стоит дороже всех других игровых изданий. 220 рублей – это знак качества или просто продавцы такие нагле? Есть на них управа?

Nbs

! На самом деле хитрые продавцы уже давно смекнули, что наш журнал – самый правильный. Они завышают цену и охотно наживаются на доверчивости некоторых читателей. Можно сделать недобросовестным торговцам устное замечание, но, скорее всего, должного эффекта оно не вызовет. Выход: оформить подписку. По почте ты сможешь получать журнал по более разумной цене.

? Я не так давно прошел *Dreamfall: The Longest Journey* и просто влюбился в эту игру. Скажите, почему она удостоилась оценки лишь в 7.5 баллов? Мне кажется, она заслуживает большего! Я также слышал, что это еще не конец истории. Когда выйдет продолжение?

Максим

! На самом деле в творение гениального Рагнара Торнквиста (Ragnar Tornquist) влюблено пол-редакции. Для Ивана Гусева это главный хит 2006 года. Да и Андрею Первому, автору рецензии, оно пришлось по душе. *Dreamfall* – это великолепная, красивейшая история, но как игра вторая часть *The Longest Journey* несколько примитивна. Именно поэтому мы ей поставили 7.5 баллов. Что касается продолжения, то в начале марта **Funcom** наконец сделала официальное заявление о судьбе серии. Третья часть, которая уже получила название *Dreamfall Chapters*, будет поделена на эпизоды. А распространением игры займется онлайн-новая служба норвежской конторы. Впоследствии, конечно, выйдет и коробочное издание. Правда, новая встреча с героями *Dreamfall* состоится нескоро. Выход первого эпизода запланирован на 2009 год. Кстати, Рагнар Торнквист, дизайнер и сценарист серии, уже всерьез подумывает об онлайн-игре в мире *The Longest Journey*.

Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «РС ИГРЫ» с пометкой «Спроси «РС ИГРЫ»». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!

КОНКУРС

НАСТОЯЩИЙ СТАЛКЕР

ВОПРОСЫ

1. Кто исполнил главную роль в фильме «Сталкер» Андрея Тарковского, который сотрудники GSC Game World называют одним из источников вдохновения для S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl?

- а) Олег Янковский
- б) Иннокентий Смоктуновский
- в) Александр Кайдановский
- д) Семен Фарада

2. В мае 2002 года команда, трудившаяся над S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, насчитывала:

- а) 45 человек
- б) 30 человек
- в) 5 человек
- г) 13 человек

3. Когда студия GSC Game World открыла официальный сайт S.T.A.L.K.E.R.?

- а) в мае 2003 года
- б) в ноябре 2001 года
- в) в январе 2004 года
- г) в октябре 2002 года

4. В октябре 2006 года продюсер S.T.A.L.K.E.R. Дин Шарп (Dean Sharpe) главной причиной постоянных задержек выхода игры назвал...

- а) погоню за красивой «картинкой»
- б) чрезмерную амбициозность проекта
- в) лень разработчиков
- г) фэнов игры, докучающих своими советами

5. Официальный слоган S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, используемый западным издателем игры, компанией THQ, в рекламе и промо-роликах, звучит так:

- а) Man Made Hell
- б) Hell Made Man
- в) Made in Hell
- г) Hell Hell Hell

Чуть больше года назад сплетники напугали нас «информацией из достоверных источников» о том, что проект **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** закрыт и никогда не увидит свет.

К счастью, слухи не подтвердились, и вот наконец долгожданная игра добралась до прилавков магазинов. Чтобы достойно отпраздновать это торжественное событие, мы предлагаем тебе поучаствовать в конкурсе «Настоящий Сталкер», главный приз которого – видеокарта **MSI X1600XT**.

Выбери правильные варианты ответов на вопросы и отправь их по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «**PC ИГРЫ**» или же электронной почтой на stalker@pc-games.ru до 1-го мая. Желаем удачи!



MEGA-BESTSHOT #4



ИГРА ПО-РУССКИ

Не секрет, что большую часть отечественных игр разработчики делают на коленках в обеденный перерыв. Затем наступает черед рекламщиков. Наобещав золотые горы, они втюхивают адские творения покупателям. Наверняка и ты хотя бы разок попался на их удочку.

Не горюй! Теперь ты можешь расквитаться с неумехами. Пришли нам до 1-го мая скриншот с самыми вопиющими дизайнерскими ошибками и получи приз – видеокарту **PowerColor X1650 Pro** (256Mb GDDR3 / 128bit, Core/Memory Speed 600MHz / 700MHz x 2).

Адрес у нашей небесной канцелярии остался прежний: shot@pc-games.ru.



PowerColor

КОНКУРС

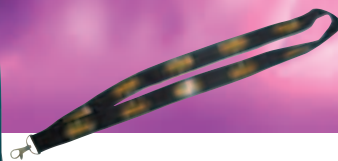
КОНКУРС



ИСТОРИЯ В КАРТИНКАХ

Несколько месяцев назад в нашем журнале проводился конкурс по онлайн-овой RPG **EverQuest II**: требовалось составить забавный комикс из игровых скриншотов. Креатива хватало, однако, как ни крути, творчество участников было ограничено одним условием (не особо удачным, как мы потом поняли) – картинки следовало выбирать исключительно из выложенного на диск архива. Теперь мы запускаем аналогичный конкурс по суперхиту **World of Warcraft**, но с небольшим изменением: твою фантазию ничто не ограничивает! И подпиши, и скриншоты ты делаешь сам. Понятное дело, и те, и другие должны быть прикольными. Крайне желательно, используя Photoshop или другие программы, аккуратно «наложить» реплики персонажей на картинки, как в обычных комиксах. Впрочем, это не обязательное условие, однако у старательных участников больше шансов выиграть. А вот делать «страницу» с изображениями не надо: просто назначай файлам названия типа "1.jpg", "2.jpg", чтобы нам была понятна очередность. История должна состоять минимум из трех, максимум из 10 «слайдов». Дабы понять, что мы от тебя хотим, взгляни на коротенький комикс, подготовленный умельцами с известного западного сайта Gamespy.com. Файлы перед отправкой запакуй в архив, ишли их нам на почтовый ящик wowcomix@pc-games.ru до 1 мая включительно.

А теперь о самом главном! Автор лучшей работы получит коллекционное издание **World of Warcraft: The Burning Crusade** (в коробке полно бонусов для истинных фанатов), футболку и тесемку для мобильного телефона с символикой игры. Еще четырем участникам достанутся поощрительные призы – фирменные футболка и тесемка.



Второй тур конкурса
от арт-директора

КОНКУРС

Зри в КОРЕНЬ!

Наш кровожадный арт-директор Евгений Сныткин продолжает расчленять неизвестного персонажа, который еще жив, хотя и без ног, и пытается удрать. Но ничего, с каждым месяцем шансов уцелеть у него все меньше. Ведь последней на корешке нашего журнала появится его голова. Ты уже угадал имя бедняги? Если нет, торопись! Призы за сообразительность получают лишь трое участников. Им достанется бесплатная подписка на Правильный! Верные ответы нужно отправлять не в милицию, хотя можно и туда, а по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» или на электронный почтовый ящик: art-dir@pc-games.ru.

ОБЩЕЕ ДЕЛО



ИГРЫ

У нашего с тобой журнала скоро наступит второе рождение. Преобразятся рубрики, похорошеет дизайн (хотя, казалось бы, куда уж лучше?!). В связи с этим знаменательным событием мы объявляем конкурс на лучшие названия уже существующих разделов. Требования к названиям рубрик следующие: они должны быть емкими и содержательными. Например, предложение переименовать



«О наболевшем» в «Палату номер 6» нам точно не понравится. Поэтому, прежде чем писать, хорошенько подумай, а оценят ли твою задумку остальные читатели. Ведь журнал покупают тысячи геймеров! Победители, то есть те участники, идеи которых мы примем на вооружение, будут бесплатно получать Правильный целый полгода. Если же кто-нибудь умудрится придумать сразу два великолепных заголовка, то годовая подписка ему обеспечена. Свои варианты присылай по уже известному адресу нашей дорогой редакции: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» или же на электронную почту: rubrika@pc-games.ru

Конкурс продлится до 25 апреля.

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Warrior, Rogue и ... – кого еще не хватает в классической тройке RPG-героев?
2. Культовый экшен от Shiny про снайпера Курта, шестилапного пса Макса и доктора.
4. Жанровая принадлежность **Septerra Core**, серий **Final Fantasy** и **Grandia**.
6. Создатели «Звездного наследия» (одно из слов названия).
9. Один из крупнейших немецких издателей.
11. Стервозная дамочка из **GTA: San Andreas**, занимающаяся планированием ограблений.
12. Удачный клон **Age of Empires** от **Big Huge Games** (аббревиатура).
14. Популярная серия экшенов про Вторую мировую от **Electronic Arts** (аббревиатура).
17. Крупнейший город в первом **Fallout**.
19. **Shogun, Medieval, Rome** – стратегии из одной серии. Какой? (ответ вписать слитно).
20. Бот «египетского происхождения» из **Unreal Tournament 2004**.
22. San-***** – один из районов **GTA: San Andreas**.
25. Профессор гарвардского университета из адвенчуры **The Da Vinci Code**.
27. El ***** – «бюджетный» **Max Payne** про борьбу с наркомафией.
30. Человек, распространяющий контрафактные диски.
32. Представители этого RPG-класса прежде всего полагаются на собственную ловкость и верный лук.
33. **Max Payne 2: The Great Crime City**.
35. Управляемый компьютером персонаж

- в мультиплеере экшенов, симулирующий деятельность человека-игрока.
36. Превосходная «леталка» 2000 г. от **Paradox Entertainment**, в которой нужно пилотировать игрушечные самолеты (одно из слов названия).
 40. Страна, в которой проживает наибольшее количество голд-фармеров – MMORPG-геймеров, делающих деньги на добыче и продаже виртуальной валюты.
 41. Серия великолепных фэнтезийных пошаговых стратегий от **Triumph Studios**. (аббревиатура).
 42. Спутник Марса, на котором разворачивались события первого **Doom**.
 43. Серия градостроительных симуляторов, в которых нам предложено обустроить античные города.
 46. **** **Empire** – отличная RPG от **BioWare**, недавно портированная с Xbox на PC.
 47. Известнейшая ролевая сага от **Bethesda Softworks** (аббревиатура).
 48. Могущественная и злоедающая корпорация из **Doom**.
 49. Распространенный в 90-х годах способ шифрования слов в интернете: символы переставляют местами, слова дополняются причудливыми морфемами, буквы заменяются цифрами.
 50. Анимешный экшен 1998 г. от **Monolith Productions**, в котором мы управляли то человеком, то большим боевым роботом.
 51. Ролевая система **Fallout**.



ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Компания, ответственная за **Halo**, Xbox и Windows.
3. Популярный мод для **Half-Life** (а позже – и для **Half-Life 2**) про Вторую мировую войну (аббревиатура).
5. Эх, что-то нас все на «халву» тянет... Назови имя таинственного мужика с дипломатом из обеих частей игры.
6. Показатель усталости персонажа.
7. Достойный ответ **Konami** серии **FIFA**.
8. Неплохой шутер 1998 года от **Ritual Entertainment**. Его сиквел вышел в прошлом году и не снискал особого успеха.
10. *****: **Revolutions** – глобальная стратегия от **Paradox Interactive**.
11. За эту прекрасную девушку мы начинаем прохождение **Dreamfall** (фамилия).
13. Правильное ответвление квестового сериала **Myst** (одно из слов названия).
15. Предшественник адвенчуры **Dreamfall** (аббревиатура).
16. Пистолет-пулемет из **Shellshock Nam '67**.
17. Деятельность этой опасной организации подрывала Кейт Арчер

из **No One Live Forever**.

18. Разработчики футуристической аркадной гонки «Тормозилки» (2004 г.).
21. Тип «контров» в **Counter-Strike**.
23. Хомячок Минска из **Baldur's Gate**.
24. В «Героях» расположение этого артефакта отмечалось на специальной карте-мозаике.
26. В этом краю происходят события аддона к первому **Dungeon Siege**.
27. Aston ***** – марка машин, присутствующих во многих аркадных автосимуляторах, в том числе и в **Need for Speed Carbon**.
28. Имя создателя замечательной вселенной **Discworld**.
29. Создатели посредственного тайкуна **Oil Tycoon 2** (в России известен как «Нефтяной магнат 2»).
30. В MMORPG этим сокращением обозначают тех, кто специализируется на убийстве персонажей, управляемых людьми.

31. Красивый шутер от **Monolith Productions** (2005 г.). В него с упоением играл даже наш привереда-главред.
34. Имя главной злодейки из **Tomb Raider: Legend**.
37. Широко используемая в интернете аббревиатура, имеющая значение «по моему скромному мнению».
38. Симпатичная консольная RPG от **Питера Молине**, объявившаяся на персональных лишь к концу 2005 года.
39. ***** **Hill**, ***** **Hunter**, ***** **Storm**...
40. Популярная программа – база читов, охватывающая большинство известных PC-игр.
44. За артефактами в виде этого древнеегипетского символа мы охотились в **Serious Sam**.
45. Имя главного героя **Chaos Legion**.
46. Имя мисс Валентин из **Resident Evil**.
47. Имперский космолет с двумя ионными двигателями из «Звездных Войн».

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_40@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» (укажи на конверте слово «КРОССВОРД»). ВНИМАНИЕ! Конкурс продлится до 1 мая 2007 года включительно.

ГОРЯЧАЯ СОТНЯ

Случилось страшное. Во время подсчета голосов в конкурсе «Горячая сотня» мы допустили несколько непростительных ошибок. А потому спешим исправиться.

В первом туре правильный ответ на третий вопрос в графе «Технологий» – CP/M.

В следующем этапе обрати внимание на второй вопрос в той же графе. Компания Microsoft основана в 1975 году. Третья (и последняя) ошибка притаилась в заключительном туре. Первая программа, разработанная компанией Microsoft, – Altair Basic.

После пересчета голосов оказалось, что призы помимо указанной в прошлом номере «сотни» получат **ПОЛЫНКИН АЛЕКСЕЙ** из Тулы и жительница Пензы **СТЕПИНА АЛЕКСАНДРА**. Также mp3-плеер достанется форумчанину **KADET**, указавшему нам на ошибки. Приносим свои извинения.



ДОРОГА НА СЕВЕРНУ



Правильные
ответы:
1) А; 2) А;
3) Б; 4) 3;
5) А.

Казалось бы, столько лет прошло со времен триумфа **Jagged Alliance**, а ведь до сих пор помнит игровой народ великолепную тактическую серию. Это подтверждает и отличный процент «попадания в цель» – из 180 участников вклеили в яблочко 86 человек.

То есть практически каждый второй правильно ответил на вопросы конкурса, посвященного недавно анонсированному проекту **Jagged Alliance 3**. Лотерея выбрала самого удачливого: видеокарту **Asustek EAX1950XTX HTVDP** мы отправляем **ДМИТРИЮ МАКАРЕНКОВУ** из города-героя Смоленска. Наши поздравления!

**ИТОГИ
КОНКУРСА**

КРУГОМ ВОЙНА

О-хо-хо! Вынуждены констатировать неприятный факт: в конкурсе «Кругом война» победителей нет! Нам прислали около сотни работ – большинство из них ну никак нельзя было вывесить в музее, особенно на почетное место (а именно это было главным критерием). Однако пара зрелищных картинок все-таки обнаружилась. Да вот только они оказались официальными скриншотами, давно «вывешенными» в Сети (одну из таких «работ» мы приводим в качестве примера). Более того, некоторые читатели прислали нам не снимки из игр, а... архивные фотографии. Это вообще никуда не годится!

На всякий случай повторим главное правило «МЕГА-BESTSHOT»: к рассмотрению принимаются только **УНИКАЛЬНЫЕ СКРИНШОТЫ, СДЕЛАННЫЕ УЧАСТНИКАМИ КОНКУРСА.**

В общем, мы предоставляем тебе второй шанс побороться за видеокарту **MSI X1600XT**. Смотри условия конкурса по игре **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**.



ИТОГИ КРОССВОРДА №38

Бывали времена получше, но и в этот раз результат следует признать неплохим. Тридцать шесть человек правильно указали ключевое слово, из них шестеро разгадали весь кроссворд. MP3-плеером **iRiver iFP-1095** мы премируем **ЕВГЕНИЯ КАРАБУТА** – за настойчивость. Уже не в первый раз он участвует в наших конкурсах и, как правило, справляется с заданием успешно. Еще двоим – **ЮРИЮ МЕРКУЛОВУ** (г. Ростов-на-Дону) и **АЛЕКСЕЮ ТИХОНЕНКО** (г. Нижний Новгород) достаются утешительные призы – игры от фирмы «1С».

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

- 1 ULGOTH
- 4 CAURI
- 8 NANCY
- 11 CYBERRIDER
- 14 AMIGA
- 15 ECHO
- 17 BREED
- 20 RANGER
- 25 ABDUL
- 26 JA
- 27 GAIA
- 29 PGA
- 30 RICE
- 32 NORMANDY
- 36 DLL
- 37 RAZER

- 38 LOL
- 39 RELATED
- 42 RIOT
- 44 SHIV
- 45 ALEX
- 47 INTERVAL
- 52 GOTHIC
- 53 EGG
- 54 AKA
- 55 BO
- 56 OZZY
- 57 ANNA
- 58 CDV
- 60 WET
- 61 VROCK
- 62 SACRIFICE

ПО ВЕРТИКАЛИ:

- 2 GT
- 3 TOCA
- 5 AXIS
- 6 ANKH
- 7 TBS
- 9 CRT
- 10 MARK
- 12 RUNE
- 13 REDGUARD
- 16 NFL
- 18 ENGEOB
- 19 DNI
- 21 ALPHA
- 22 RAZE
- 23 CARLA
- 24 BLUR

- 28 ANNO
- 31 FLARE
- 33 OLIVIA
- 34 MORIA
- 35 NALI
- 40 TARGEM
- 41 DARTMOOR
- 43 ORIGIN
- 44 SOE
- 46 REMAKE
- 48 TAL
- 49 ROBOTS
- 50 LADDER
- 51 CA
- 59 LRC
- КЛЮЧЕВОЕ
СЛОВО: EMERGENCY



I место

II место

III место

ПРИГЛАШАЮТСЯ КАРТОГРАФЫ



Рапортуем о завершении конкурса, организованного нашим журналом и компанией **Nival Interactive**. Напомним, что участникам нужно было с помощью встроенного редактора создать карту размером 96x96 для пошаговой стратегии **«Heroes of Might and Magic: Владыки севера»**. Понятно, что справиться с таким сложным заданием удалось далеко не каждому фанату этой замечательной игры. Тем не менее, после завершения конкурса проект обогатился пятеркой великолепных карт. Найти их ты сможешь на дисках **«РС ИГР»** в разделе «Дополнения». Ну а мы объявляем победителей. Их выбирала авторитетная комиссия, состоящая из дизайнеров Nival Interactive.

Итак, приз за первое место – монитор **LCD Samsung 931BF (SBQ) 19"** – вручается **АЛЕКСАНДРУ КРотову**, приславшему однопользовательскую карту **Coming Home**.

Комментарии дизайнеров Nival: «Дизайн – не самая сильная черта этой работы, но скриптовая часть вызывает восхищение. По сути, участник сделал игру в игре, за что и награждается солидным призом». Занявший второе место **ВЛАДИМИР РАЧКОВ** (многопользовательская карта **«Печать Войны»**) становится счастливым обладателем жесткого диска объемом 500Gb.

Комментарии дизайнеров Nival: «Мастерски сделанная и сбалансированная классическая карта для мультиплеера. Работа не любителя, но профессионала!»

В тройку победителей также вошел некто **ДМИТРИЙ** (alien28.penza@...) – автор многопользовательской карты **«Забывший герой»**. Ему достается флэшка объемом 4Gb **USB2.0 Jet Flash Retail**. Комментарии дизайнеров Nival: «Все в порядке и с дизайном, и с балансом. Качественная карта!»

СПАРТАНСКИЙ ЭРУДИТ

Да, непросто отвечать на вопросы, когда тебе не предлагают вариантов ответов. Поэтому претендентов на победу в конкурсе **«Спарта́нский эруди́т»** было немного. Тем не менее, призы, предоставленные компанией **«Руссобит-М»**, нашли своих хозяев. Самые старательные читатели, не поленившиеся как следует изучить игру **«Войны древности: Спарта»**, награждаются за свое усердие. Больше всего повезло **АЛЕКСАНДРУ ПРИХОДЬКО** – он отхватил акустическую систему **AVE EC 400 EDS**. **МАКСИМ ПАНЖАЙЛО** получает акустическую систему **AVE Tx40**, а некто **KAWA-BANGA** – наушники **Philips SHG 8100**.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:

1. 12 видов оружия:
9 – обычного,
3 – специального
2. Роман Волков
3. 3 кампании
4. 4 вида животных:
слоны, верблюды,
лошади, овцы



I место



II место



III место

ИТОГИ
КОНКУРСА



Текст: Сергей Бондаренко
Марина Бондаренко

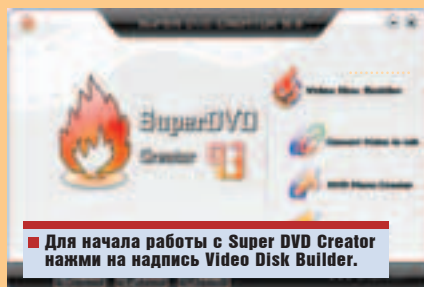
МЕНЮ ПОДАНО!

Что отличает лицензионный DVD с фильмом от большинства пиратских копий? Во-первых, качественная картинка. Во-вторых, хороший перевод. В-третьих, возможность выбора определенного эпизода для просмотра. В-четвертых, множество бонусов: например, трейлеры и биографии актеров. Часто в хорошем издании есть несколько звуковых дорожек и субтитры на самых разных языках. А чтобы насладиться всем этим добром, надо выбрать нужные элементы в красивой анимированной менюшке. Такую же ты запросто сделаешь и для собственного DVD-диска. Сегодня мы расскажем как.

Все программы для создания DVD-меню условно подразделяются на два типа: многофункциональные приложения и профессиональные утилиты. Большинство пользователей, разумеется, выбирают первые. Здесь ты и диск скопируешь, и управление элементами сделаешь, и затем запишешь все на болванку. Однако те, кто занимается созданием меню по роду своей деятельности, используют программы, которые не предназначены для любителей. Большинство из них стоят довольно дорого и весьма сложны в освоении, но предоставляют неограниченные возможности своим обладателям. Об одном таком пакете (**DVD-lab Pro**) мы расскажем во врезке. В основном же блоке пойдет речь о доступных вариантах, – **Super DVD Creator**, **Ulead DVD MovieFactory Plus 5**, **Video DVD Maker Pro** и **DvdReMake Pro**.

SUPER DVD CREATOR 9.3

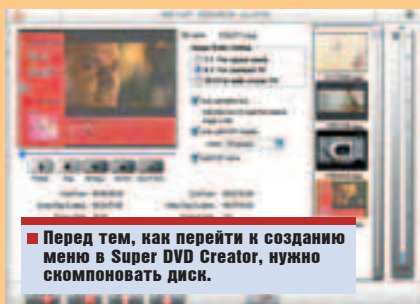
ТИП ПРОГРАММЫ
Создание меню и запись DVD
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
MasterSoft Power Image Team
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
shareware, \$29.90
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.alldj.com



■ Для начала работы с Super DVD Creator нажми на надпись Video Disk Builder.

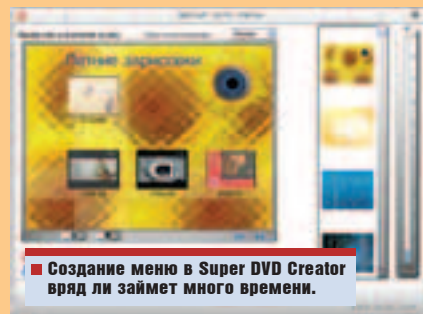
Super DVD Creator поможет не только в оформлении меню, но и при создании видеодиска со множеством клипов разной длины. Запусти программу, выбери пункт Video Disk Builder, а затем нужный формат DVD. Для каждого фрагмента

создается значок предварительного просмотра, что намного облегчает дело, когда файлов становится много. Здесь же с помощью пары кликов мышки к нужному фрагменту добавляются субтитры. Если продолжительность видео-файлов очень велика, то целесообразно воспользоваться опцией Auto Split DVD Chapter. Фильм автоматически поделится на части по 10, 15 или 20 минут. Затем на каждую из них делается ссылка как на отдельный эпизод. Разумеется, разбить длинный клип можно и «вручную», самостоятельно расставив метки.



■ Перед тем, как перейти к созданию меню в Super DVD Creator, нужно скомпонировать диск.

Теперь переходим к созданию меню. На выбор предлагается несколько стандартных фоновых изображений, но ничто не мешает тебе загрузить свою картинку (равно как добавить любую музыку). В окне выбора эпизодов всегда появляется первый кадр соответствующего фрагмента. Если тебя это не устраивает, щелкни на нужной иконке и выбери более подходящий вариант. Здесь же можно изменить подпись, подобрав нужный шрифт для текста.



■ Создание меню в Super DVD Creator вряд ли займет много времени.

Дальше останется только записать DVD при помощи Super DVD Creator.

МЕНЮ ИЗ ПОДРУЧНЫХ СРЕДСТВ

Несмотря на то, что формат DVD весьма популярен, специализированных программ для создания меню не так уж и много. Но если ты захочешь записать диск, а под рукой не окажется ни одной из таких утилит, не падай духом. Сегодня во многих видеоредакторах появились подходящие инструменты. Например, в **Adobe Premiere Pro 2** (<http://www.adobe.com>) есть специальное окно DVD Layout, которое вызывается из Window. Нажимай Change Template (здесь хранятся разнообразные шаблоны). Там же заготовку можно отредактировать – изменить текст, добавить картинки и найти им подходящее место на экране. Чтобы проверить работоспособность, нажми кнопку Preview DVD. Когда убедишься, что все работает, возвращайся в DVD Layout и записывай диск с помощью кнопки Burn DVD. Если ты создал меню, но не планируешь сразу же переносить информацию на носитель – нет проблем. Меню сохраняется как часть проекта Adobe Premiere. Когда он будет полностью готов, выбери команду File > Export > Export to DVD.

Средства для создания меню ты найдешь и во многих других программах для работы с видео, таких как **Ulead Video Studio**, **Ulead Media Studio**, **MAGIX Movie Edit Pro**, **Pinnacle Studio** и других.



■ В Adobe Premiere Pro 2 есть неплохая библиотека шаблонов.

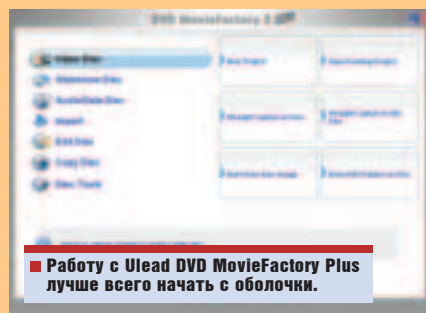
ULEAD DVD MOVIEFACTORY PLUS 5

ТИП ПРОГРАММЫ
Создание меню и запись DVD
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Ulead Systems
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
shareware, \$80
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.ulead.com/dmf/trial.htm

Главный недостаток этой программы – чересчур большой размер дистрибутива (более 200 Мб). Но это оправдано: **Ulead DVD MovieFactory Plus 5** поможет выполнить множество задач. Интерфейс представлен в виде «мастера». Это значит, что ты не пропустишь какой-нибудь важный этап при создании своего меню. MovieFactory позволяет даже захватывать видео с камеры. Как и в Super DVD Creator 9.3, большой файл здесь легко поделить на маленькие фрагменты для удобства последующего просмотра.

Начинать работу в DVD MovieFactory мы рекомендуем с запуска оболочки. В ней указаны все функции программы – от захвата видео и копирования DVD до создания видеодиска. Что, собственно, нас и интересует. Тебе предложат добавить в проект файлы, которые планируется записать. Затем смело приступай к оформлению.

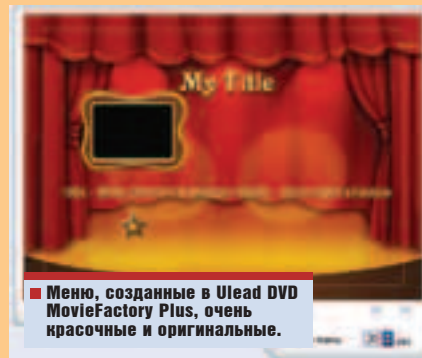
На выбор представлено огромное количество разнообразных шаблонов, на основе которых ты создашь свой неповторимый шедевр. Все они отсортированы по категориям (спорт, свадьба, день рождения, природа, отпуск и так далее). Выбрав заготовку, изменяем расположение элементов управления меню. Например, переносим ссылки на эпизоды из правого верхнего угла в нижний левый, а также подбираем наиболее подходящее место для названия.



■ Работу с Ulead DVD MovieFactory Plus лучше всего начать с оболочки.

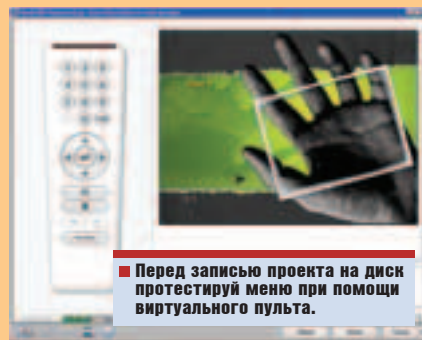
Но настоящее творчество начинается при работе со вкладкой Edit. Используя представленные там инструменты, ты можешь поэкспериментировать со шрифтами и внешним видом кнопок навигации, выбрать мелодию, которая прозвучит при загрузке диска, а также создать анимационные эффекты, сопровождающие появление и исчезновение элементов управления. Только не забывай, что чем более сложное меню ты сделаешь, тем

больше места оно занимает. Поэтому не забывай поглядывать в нижнюю часть окна, где расположен индикатор размера. Иначе меню просто не поместится (а уж фильм – и подавно).



■ Меню, созданные в Ulead DVD MovieFactory Plus, очень красочные и оригинальные.

Когда все будет готово, не забудь протестировать работоспособность будущего диска. Для этого в DVD MovieFactory есть виртуальный пульт дистанционного управления, имитирующий работу обычного устройства, которое прилагается к любому DVD-проигрывателю. Нажимая на кнопки, ты сможешь посмотреть, насколько хорошо продумана навигация, удобно ли возвращаться в меню, правильно ли отображаются эффекты и так далее.



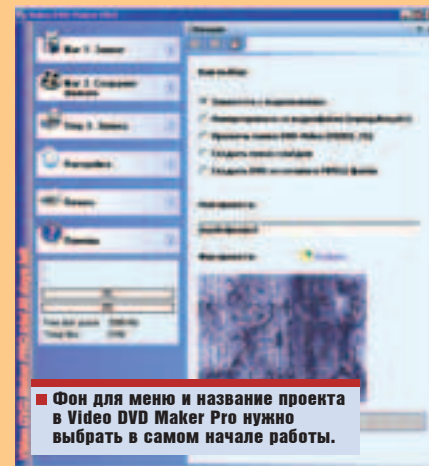
■ Перед записью проекта на диск протестируй меню при помощи виртуального пульта.

VIDEO DVD MAKER PRO 1.15

ТИП ПРОГРАММЫ
Создание меню и запись DVD
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Protectedsoft
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
shareware, \$29.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.videodvdmaker.com

Если размер дистрибутива программы для создания DVD невелик, это обычно означает, что в ней нет готовых шаблонов. Ведь последние зачастую представляют собой красочные картинки, которые сопровождаются музыкой, а потому и занимают много места. Так вот, всего этого в Video DVD Maker Pro ты не найдешь. Но – не расстраивайся. Отсутствие заготовок означает, что ты можешь создать оригинальное меню самостоятельно. А это не так сложно, как кажется.

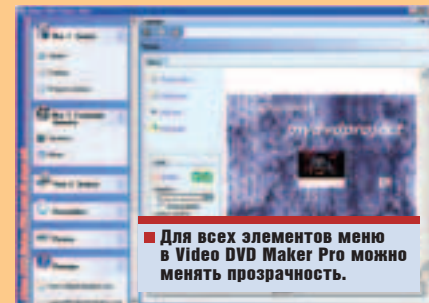
Сразу после запуска программы выбирай фоновое изображение, которое будет использовано для меню. В библиотеке, которая поставляется вместе с Video DVD Maker Pro, есть всего лишь пять стандартных картинок, но никто не запрещает тебе использовать любой другой графический файл с жесткого диска.



■ Фон для меню и название проекта в Video DVD Maker Pro нужно выбрать в самом начале работы.

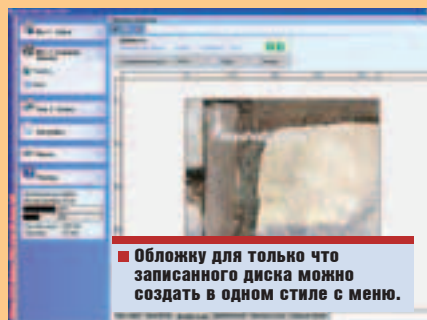
Следующий шаг – выбор типа проекта. Если ты собираешься создать DVD на основе отснятого при помощи видеокамеры материала, можешь тут же произвести захват прямо с нее. Если же файлы, которые нужно записать на DVD, уже хранятся на жестком диске, просто загрузи их. Для каждого фрагмента, который ты добавишь, на DVD будет создан отдельный раздел (Chapter). Автоматически создаваемые части делятся на более мелкие по твоему усмотрению.

Когда компоновка видео завершится, переходим непосредственно к основной задаче. Задний план у тебя уже есть. Теперь нужно написать текст и внести ссылки на разделы. Для начала советуем использовать «волшебную» кнопку Magic Button. Video DVD Maker Pro проанализирует проект и сгенерирует меню со ссылками на основные разделы. После этого выбираем расположение для каждого элемента, а также устанавливаем прозрачность и добавляем эффект глубины (некую имитацию объема). Для каждой картинки или текста в свойствах слоев (Layer Properties) есть информация о том, к каким фрагментам диска они относятся. Полезнейшая кнопка Add Audio служит для добавки фоновой музыки, которая играет при запуске.



■ Для всех элементов меню в Video DVD Maker Pro можно менять прозрачность.

Удалось создать DVD-меню? Не забудь про обложку будущего диска. Ее легко сделать здесь же. Щелкни на пиктограмме Print и нажми уже знакомую тебе кнопку Magic Button. Программа автоматически сотворит обложку, состоящую из фона (его ты выбирал ранее) и названия. Тут же вставляется текст, картинки и элементы векторной графики по вкусу.



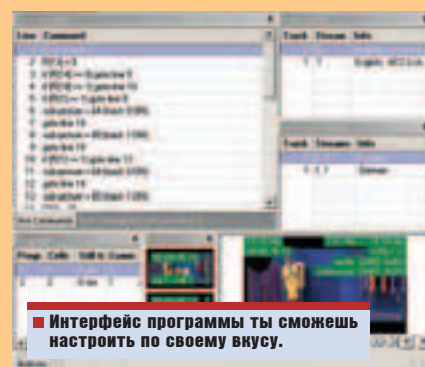
■ Обложку для только что записанного диска можно создать в одном стиле с меню.

DVDREMAKE PRO 3.1.3

ТИП ПРОГРАММЫ
Изменение структуры меню и удаление ненужного содержимого с DVD
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
DimadSoft
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$49.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.dimadsoft.com/dvdremakepro/index.php

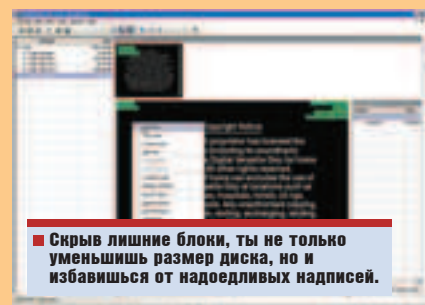
Наверняка ты сталкивался с DVD, которые перед началом фильма заставляют просматривать рекламные заставки и лицензионное соглашение. От этой беды есть панацея, и имя ей – DvdReMake Pro. Такая программа заново разложит «по полочкам» все компоненты диска. Любой DVD содержит две папки – AUDIO_TS и VIDEO_TS. Как нетрудно дога-

даться, в первой лежат аудиоданные, во второй – сам фильм, а также дополнительные материалы и вспомогательные файлы.



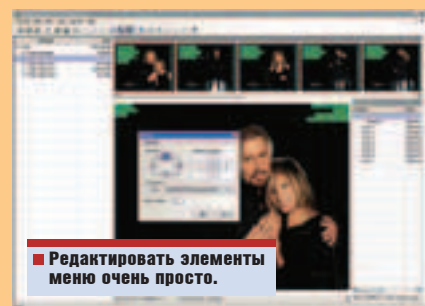
■ Интерфейс программы ты сможешь настроить по своему вкусу.

Выбери команду File>Import DVD, после чего укажи путь к каталогу VIDEO_TS. Содержимое диска имеет древовидную структуру. Перемещаясь по «веткам», ты увидишь видеоролики, заставку лицензионного соглашения и другие материалы. Для того чтобы удалить то, что тебе не нужно, выбери соответствующий компонент, а когда он появится в окне предварительного просмотра, щелкни на нем правой кнопкой мыши и воспользуйся командой Hide Block. При этом ты сразу узнаешь, сколько места удалось сэкономить. Когда блок скрыт, его размер равен 0 Мб. Таким образом, DvdReMake Pro изменяет структуру диска, не нарушая связей.



■ Скрыв лишние блоки, ты не только уменьшишь размер диска, но и избавишься от надоедливых надписей.

С помощью этой программы ты не только избавишься от нежелательных файлов, но и отредактируешь меню. Сделать это необычайно просто.



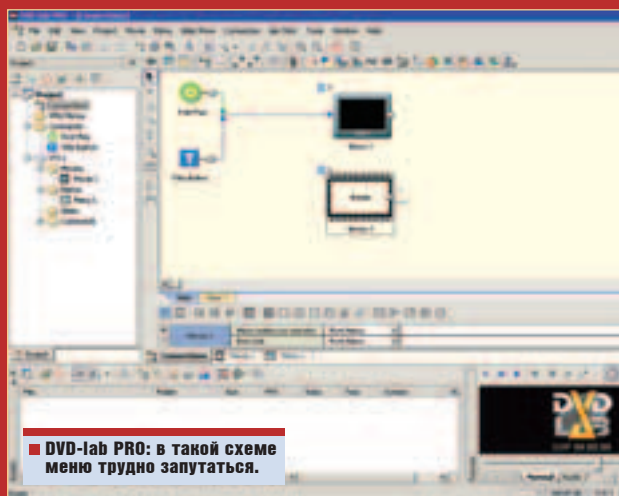
■ Редактировать элементы меню очень просто.

Кнопки разрешается перемещать, удалять, а также изменять ссылки. Чтобы добраться до любимой сцены, надо перейти на страницу с эпизодами, а затем найти сам эпизод. Но ты легко настроишь переход с первой страницы.

DVD-LAB PRO: ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ПРОФИ

Super DVD Creator, Ulead DVD MovieFactory и Video DVD Maker Pro – отличные программы, которые помогут тебе не только в оформлении меню, но и при создании DVD. Однако возможности их не так богаты, как в профессиональных утилитах. Если возникнет желание заняться творчеством всерьез, установи **DVD-lab Pro** (<http://www.media-chance.com/download.htm>). Как и другие приложения, рассмотренные в этой статье, ее просто освоить. Однако по количеству доступных опций она обошла конкурентов. Разработчики сделали упор не на готовые шаблоны (хотя они тоже имеются в достаточном количестве), а на отдельные элементы и эффекты, из которых собирается неповторимое меню. К примеру, возьми обычную кнопку для навигации, добавь эффект металлического блеска или, скажем, «огня», и никто не догадается, чем она была раньше. А еще в твоём распоряжении имеется шанс сделать уникальную клавишу, взяв за основу любой элемент из обширной прилагающейся библиотеки. Скажем, восклицательный знак или смайлик. Наконец, есть множество самых разнообразных анимационных эффектов.

Как и в профессиональных DVD-редакторах, в DVD-lab Pro присутствует опция просмотра связей между элементами. Структура диска отображается в виде схемы, где каждый сегмент представляет собой значок и подписан. Они перетаскиваются с места на место, а связи легко изменяются. Кроме этого, каждой части задается своя команда. К примеру, включение на DVD-проигрывателе режима караоке. Содержание таких инструкций может быть практически любым. Правда, для их создания придется освоить работу со встроенным редактором скриптов.



■ DVD-lab PRO: в такой схеме меню трудно запутаться.



GOOD GAME AWARDS

Первая Российская
церемония награждения
в области электронного спорта

13 апреля 2007
гостиница Редисон САС Славянская

Технический партнер:



Креативный партнер:



Гимн церемонии:



Генеральный информационный
спонсор: журнал



Генеральный онлайн-партнер:



Информационные партнеры:



Номинации

Инновация года
Компания года
Лучший игровой манипулятор
Лучшее информационное издание
Лучший гаджет
Лучшая игровая консоль
Лучшая игровая станция
Лучший спортсмен
Открытие года
Лучший проект
Лучший турнир
Лучший игровой центр
Персона года

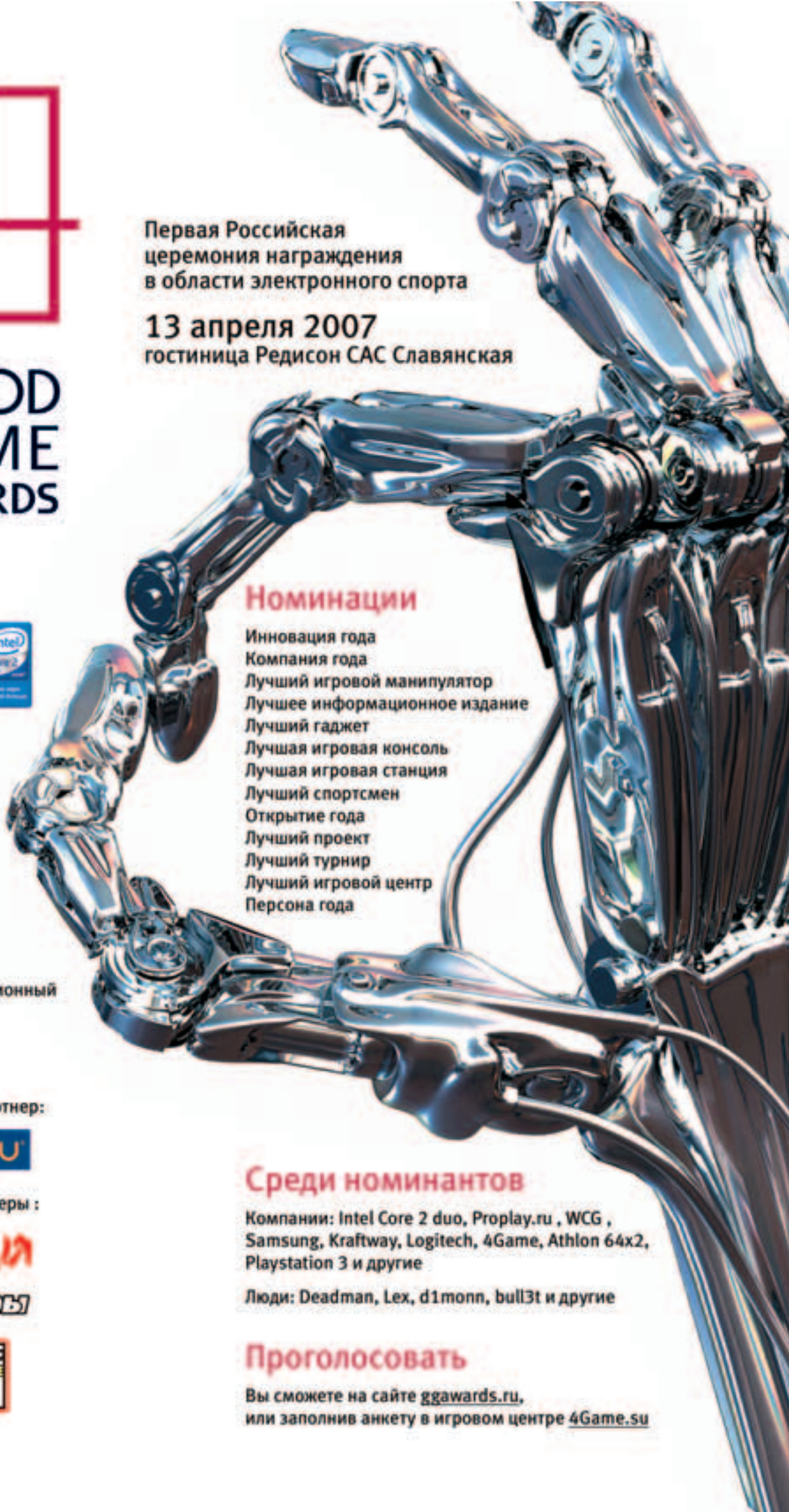
Среди номинантов

Компании: Intel Core 2 duo, Proplay.ru, WCG, Samsung, Kraftway, Logitech, 4Game, Athlon 64x2, Playstation 3 и другие

Люди: Deadman, Lex, d1monn, bull3t и другие

Проголосовать

Вы сможете на сайте ggawards.ru,
или заполнив анкету в игровом центре 4Game.ru



Он все-таки с нами!



Кто «он»? Да конечно, **S.T.A.L.K.E.R.**! Вся информация об этом отечественном шутере—долгострое сегодня важнее всего, так как он здесь, с нами, и готов принять в жуткий, но от этого не менее интересный турпоход любого, кто отважится навестить зараженную зону. Если тебя все еще терзают сомнения по поводу качества этого продукта, запускай видеообзор игры.

Любителям стратегий тоже не стоит вешать нос. На их улице праздник, вполне возможно, еще большего масштаба — демо **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, позволяющая опробовать игру лично, оценить все прелести продолжения культового сериала. Ну и, конечно, кусочек **Teenage Mutant Ninja Turtles**! Беззаботная юность, ныне несуществующий канал «2X2», сериал про четырех зеленых черепах—героев, разбрасывающих толпы врагов с помощью мечей, палки, ножей саи и, кажется, нунчаков. И мастерства ниндзя, конечно! Раздел игровых модификаций в этот раз приготовил редчайшую, почти уникальную вещь: **Australian Forces v1.0**

предоставит любителям военной тематики почти энциклопедические данные о форме и вооружении австралийской армии! Согласись, такое не каждый день увидишь. **Eternal Silence Beta 2.0** попробует превратить **Half-Life 2** в настоящий симулятор с космическими кораблями и системой вооружения. Ну а **Commander Doom v1.1** сделает из шутера с элементами ужасика тактическую RTS! Ты будешь захватывать контрольные точки на уровне, а на полученные от этого процесса очки отстраивать базу и создавать собственную армию. Тем же самым, понятно, займется и противник.

Обрати внимание, с этого номера мы начинаем помещать модификации для **GTA**, и первой стала демонстрационная версия **GTA Criminal Russia**, отличной работы, созданной, как ты понял из названия, под впечатлением от рассказов о русской мафии.

Кроме того, как обычно, ты найдешь на диске shareware—игры, полезный и нужный в хозяйстве софт, море роликов и видеоинтервью. И не забудь про «Киберспорт»!

Command & Conquer 3: Tiberium Wars



Демо-версия долгожданного продолжения культовой стратегической серии **Command & Conquer**. Действие игры разворачивается

в 2047-м, когда братство NOD во главе с Кейном развязало третью войну. В демо доступен обучающий режим, который позволит быстро вспомнить тонкости управления войсками и привыкнуть к новым футуристическим пейзажам. В режиме кампании можно пройти две миссии за GDI, чья территория сейчас составляет чуть больше двадцати процентов. В skirmish открыта всего одна карта, но этого вполне достаточно, чтобы опробовать разные тактические приемы против компьютерного оппонента на всех четырех уровнях сложности. Что касается графической стороны игры, она весьма достойная. Обилие спецэффектов делают баталии более зрелищными. Изюминкой Command & Conquer 3: Tiberium Wars, конеч-

но, является многопользовательский режим, однако сказать, станет ли игра новой киберспортивной дисциплиной, пока сложно.



Teenage Mutant Ninja Turtles



Известные всем черепашки-мутанты из канализации вновь появятся на экранах наших мониторов. Демо-версия новой игры про зеленых ниндзя позволяет немного попрыгать по небоскрегам Нью-Йорка, выполняя опасные акробатические трюки и собирая золотые монетки. Раньше приходилось выбирать одного героя и сражаться только за него, но теперь их можно менять в любое время. Леонардо, Донателло, Рафаэль и Микеланджело явно отшлифовали свое мастерство: помимо виртуозного владения оружием они научились действовать сообща. Например, помогать основному персонажу перепрыгивать сложные препятствия. Увы, демо-версия ограничена десятью минутами, что очень мало, ведь и графическое исполнение, и игровой процесс получились весьма живым и привлекательными.



Смерть шпионам



Демо-версия шпионского экшена от третьего лица предлагает попробовать себя в роли капитана контрразведки времен Второй мировой войны. Предстоит выполнять сложные задания, поэтому знакомство с набором приемов оперативника спецслужб следует начать с обучающего режима, где можно покатать ножи и пострелять из автоматов. Доступна одна миссия, в которой нужно уничтожить троих штандартенфюреров. Чтобы пробраться через отряды вражеских солдат, необходимо раздобыть форму офицера. В арсенале главного героя имеется серьезный шпионский набор, в котором помимо оружия имеются отмычки, хлороформ и приборы для скрытого наблюдения. Графика игры весьма привлекательна, интерфейс очень удобный. А будет ли боевой путь Семёна Строгова сложнее операций Сэма Фишера, можно определить, установив демо-версию.



Sam & Max Episode 4: Abe Lincoln Must Die!



Узнать о новых приключениях уже успевших полюбить героев игры **Sam & Max** можно, установив небольшую демо-версию. Наслаждаться черным юмором, правда, можно лишь пятнадцать минут, после чего за продолжение придется заплатить. Эпизод начинается с офиса, где мультяшные персонажи готовятся раскрыть новый всемирный заговор. На сей раз речь пойдет о президенте Линкольне, поэтому полицейские Сэм и Макс должны проникнуть в Белый Дом, имея в арсенале лишь пистолет, боксерскую перчатку и большого таракана. Стоит отметить, что задачи стали более сложными, что, несомненно, пошло на пользу игре. После выполнения большинства действий следует шуточный диалог, ради которого, собственно, мы и тычем по всему, что плохо лежит. Новые персонажи и забавный сюжет ждут поклонников серии Sam & Max.





НОВОСТИ

Последний месяц редакция жила под лозунгом «**S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** в каждый дом!». Подобного ажиотажа не было уже давно, и то, что творение студии **GSC** смогло его вызвать, хороший знак. Само собой, на диске этого номера ты найдешь обзор «Сталкера», который, впрочем, не смог отвлечь нас от главных событий минувшего месяца. Узнай последние новости о таких проектах, как: **Juiced 2**, **Tomb Raider Anniversary**, **Sword of the New World**, **Gods and Heroes**, **The Show**, **Loki**, **Freak Out**, **Call of Juarez**, **MotoGP 07**, **Myst Online** и **White Gold**.



РЕВЬЮ

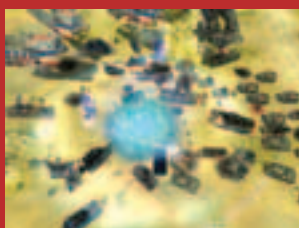
Test Drive Unlimited

После того как игра была успешно испытана на Xbox 360, возможность насладиться ее несомненными достоинствами появилась и у обладателей PC. Кажется, разработчики учли все пожелания поклонников жанра. Тропический остров, шикарные машины, великолепная детализация всего, что с ними связано, и реалистичная имитация дорожного движения — что еще можно просить у идеальной гонки? Крайне удачно смотрится отлично реализованный вид из салона, который по достоинству оценят ветераны серии. Очень приятно, что разработчики подарили нам бонус: физическая модель в версии для PC стала еще более продвинутой по сравнению с версией для Xbox 360.



War Front: Turning Point

Фанаты стратегий а-ля **Red Alert** должны быть в восторге. Никакого исторического реализма, и при этом уже изъезженная вдоль и поперек тема Великой Отечественной. Свастика над Биг Бенom, советские танки и фашистские роботы — совершенно сумасшедший микс, который к тому же оказывается весьма неплохой игрой. **War Front: Turning Point** — это постоянное действие, динамичный экшен с самого начала и до конца. Только за это игре можно простить многое: и немудреный игровой процесс, и не самые передовые технологии. Ключевая, которой нас решили угостить разработчики War Front: Turning Point, оказалась на удивление съедобной.



Supreme Commander

«Стратегия в реальном времени от создателя **Total Annihilation**». Казалось бы, на этом описание **Supreme Commander** можно завершить. Да вот беда, многие возлагали на **Криса Тейлора** (Chris Taylor) самые разные ожидания, которым изначально не суждено было сбыться. Однако если ты надеялся увидеть Total Annihilation образца 2007 года, то не будешь разочарован. Из самого оригинального и неожиданного — стратегический режим и возможность разделить экран на две части. Если считаешь себя поклонником старой школы RTS, Supreme Commander займет достойнейшее место в твоей коллекции игр. Прочим же игра может показаться архаичной.



Maelstrom

Постапокалиптический мир во всей красе, возможность терраморфинга и три принципиально разные стороны, враждующие между собой. Однако на самом деле игра оказалась не такой красивой, как обещали разработчики. **Maelstrom** — самая что ни на есть традиционная стратегия в реальном времени, которая обладает традиционными недостатками. Не самый продвинутый искусственный интеллект, малофункциональные новшества, не впечатляющие ролики на движке и, самое главное, слабая динамика происходящего. И, что самое удивительное, играть при этом все равно интересно. То ли антураж, то ли разнообразные стратегические возможности тому виной...



UFO: Afterlight

Серьезная пошаговая стратегия неожиданно для всех решила примерить на себя мультяшно-комедийные одежды. При этом ветераны серии могут не хвататься за сердце: игровой контент принципиально не изменился. Действие **UFO: Afterlight** развивается в традиционном инопланетном антураже, исход пошаговых сражений по-прежнему зависит от множества разных факторов, а игровой процесс оправдывает ожидания самых вездичных стратегов. Как тебе, например, терраморфинг в качестве средства для захвата территорий? При этом хардкорных игроков не испугает громоздкий интерфейс или легкомысленная атмосфера, правда?



The Sims: Life Stories

«Мыльная опера» **The Sims** стала окончательно «мыльной». Такой ее сделали две сюжетные линии, крайне незатейливые и при этом привлекательные. В **The Sims: Life Stories** мы решаем личные проблемы двух персонажей на фоне знакомого каждому виртуального быта. Сими стали более самостоятельными, так что игроки, уставшие от «бытовухи», могут слегка перевести дыхание, сосредоточившись на главных целях игры. «Житейские истории», судя по всему, стали для разработчиков своеобразным экспериментом, в ходе которого они решили испытать сравнительно свежую идею на игроках. Так что получит она развитие или нет, зависит и от тебя в том числе.



ПРЕВЬЮ

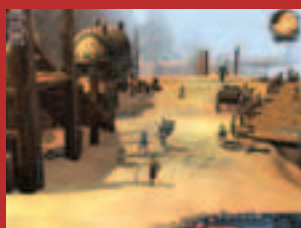
BioShock

Разработчики уверенно демонстрируют игровой процесс **BioShock**, не вызывающий никаких сомнений в подлинности. Судя по содержанию ролика, **Irrational Games** действительно предлагает оригинальный геймплей с множеством возможных решений для каждой поставленной задачи. А внешний вид проекта свидетельствует о том, что разработка проекта практически завершена, авторы игры занимаются шлифовкой геймплея, и мы действительно сможем оценить проект от создателей **System Shock 2** уже в августе. Впрочем, впечатлений от кадров, которыми поделились разработчики, должно хватить надолго...



Silverfall

На первый взгляд может показаться, что **Silverfall** – очередная ролевая игра, сделанная по образу и подобию **The Elder Scrolls** или **Gothic**. На самом деле, проект **Monte Cristo Games** является идейным наследником **Diablo** или, если вспомнить пример посвежее, **Titan Quest**. При этом у **Silverfall** есть два ключевых отличия от того же **Titan Quest**. Мир **Silverfall** открыт для исследования, и ты вовсе не обязан неуклонно следовать сюжетной линией. Стильный и запоминающийся мир **Silverfall** остается при этом верен канонам фэнтезийной RPG. Монстры, персонажи, локации – все в этой игре выглядит по-своему, но при этом как-то очень знакомо.



Shadowrun

2031 год, бразильские фавелы, латиноамериканская стилистика, и при этом совершенно оригинальный, слегка сумасшедший дизайн – такой предстает перед нами очередная реинкорнация некогда культовой игры **Shadowrun**. Много объясняет сюжет, по которому в мир вернулась магия, а главными героями становятся не традиционные террористы и спецназовцы, а эльфы, тролли и гномы. Судя по всему, нас ждет многопользовательский шутер а-ля **Counter-Strike**, который не только свежо выглядит, но и удивляет смелыми и новаторскими решениями не только в области боя, но и в механике геймплея.



ИНТЕРВЬЮ

Разработчики **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** делятся уникальными фактами о разработке игры и рассказывают о том, как новые технологии позволили им вывести ее на новый уровень реализма. Игра действительно выглядит очень эффектно, и слова разработчиков подтверждают подлинность предоставленных ими кадров реального геймплея.

Наверное, последний официальный трейлер перед выходом **Command and Conquer 3: Tiberium Wars** должен развеять всякие сомнения о том, что нас ждет настоящее возрождение серии. Вопрос лишь в том, насколько ты его ждешь.

Персонажи **Battlefield: Bad Company** сами расскажут тебе, почему эта игра является уникальной. При этом не только расскажут, но и... покажут!



Genesis Rising: The Universal Crusade

Генетическая инженерия, органические механизмы и таинственные противники – все сплелось в **Genesis Rising: The Universal Crusade**. Чисто внешне перед нами классическая стратегия, действие которой разворачивается в безвоздушном пространстве. Однако игровой процесс основывается на необычных космических кораблях. Органиды – считай, живые организмы, и ты можешь генетически модифицировать их. К примеру, нарастить броню или установить новое мощное оружие. Все трансформации отображаются в реальном времени. Микроменеджмент сведен к минимуму, а схватки быстры и аркадны.



TMNT

Издательство **Ubisoft** здраво рассудило, что опыт, полученный в результате разработки последних частей **Prince of Persia**, стоит использовать и за рамками этой серии. Вынуждены заметить, что в этот раз решение это было вполне разумным. В игре нам представится возможность поиграть за каждого из четырех черепашек-ниндзя, которые отличаются друг от друга стилем боя. К примеру, Донателло мастерски обращается со своим шестом и расправляется с врагами на расстоянии, Микеланджело, напротив, предпочитает ближний бой. В игре черепашкам-ниндзя вовсе придется использовать свои акробатические навыки и работать в команде, чтобы выполнять особо сложные задания.



Enemy Engaged 2

В свое время первая часть этой игры установила своеобразные стандарты качества вертолетных симуляторов. Первую часть **Enemy Engaged** критики и геймеры встретили продолжительными овациями. Семь лет спустя британское издательство **G2 Games** анонсировало сиквел **Enemy Engaged 2** и пообещало, что он превзойдет по качеству своего предшественника. Однако пока громкие слова вызывают сомнения. Первый официальный трейлер, который является нарезкой из вступительного ролика игры, не дает нам возможности оценить игровые достоинства **Enemy Engaged 2**. Впрочем, издатель уверяет, что графика проекта соответствует современным стандартам.



Australian Forces v1.0



Австралийцы за весь прошлый век успели поучаствовать в немалом числе конфликтов. Солдаты с зеленого континента отличились в обеих мировых войнах, они довольно успешно воевали в джунглях Вьетнама, участвуют они и в нескольких миротворческих операциях ООН. О том, что представляет собой современная австралийская армия, можно судить по представленной на нашем диске модификации. **Australian Forces v1.0** хоть и не является по-настоящему крупной работой, но и на звание мини-мода уже не тянет. Ее создатели постарались максимально полно представить австралийскую армию, и это им во многом удалось. Поскольку Австралия в основном закупает оружие и технику у других стран, ее вооружение выглядит весьма пестро. Американские танки сочетаются с австрийскими автоматами AUG, предметом для гордости можно считать шестиколесную патрульную машину на базе внедорожника Land Rover. Взглянуть на Australian Forces v1.0 стоит – нигде еще австралийская армия не была представлена столь убедительно.



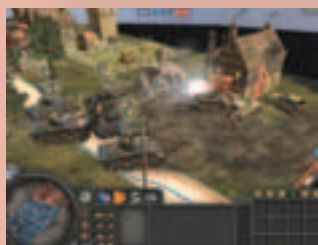
Age of Empires III

Как и в прошлый раз, мы предлагаем тебе шесть карт. Лишь одна из них, **The Last Of The Mohicans: The Prelude**, относится к режиму Custom Scenario, остальные заточены под старый добрый Skirmish. Особо стоит обратить внимание на три карты из серии **Unknown Country**. Под этим названием скрываются работы, каждая из которых мало чем похожа на предыдущую. Также ищи в подборке карты **The 6 Nations** и **The Lost War**.



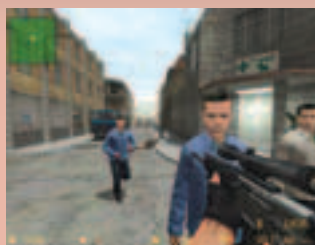
Call of Duty 2

После месяца появления новых работ снова последовало падение активности. Спад был не слишком большим, так что десяток карт для **Call of Duty 2** набрался без особых проблем. Стоит отметить работу под названием **mp_CoD Dust 1.0**, явно созданную по мотивам **de_Dust**, одной из самых известных карт для **Counter-Strike**. Также советуем взглянуть на такие карты, как **mp_Homerico France v2** и **mp_Vallee de Chateau**.



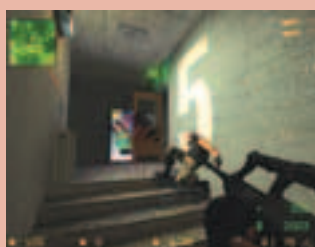
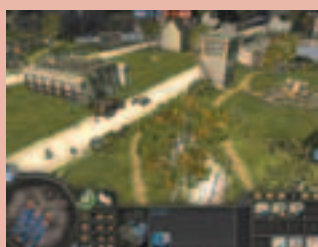
Company of Heroes

Начиная с этого диска мы выкладываем дополнения для стратегии **Company of Heroes**. Подобно **Warhammer 40,000: Dawn of War**, новая игра от Relic была на ура воспринята коммьюнити, так что недостатком дополнений Company of Heroes вряд ли будет страдать. Как и в случае с Dawn of War, основной упор был сделан на карты, коих в этот раз набралось пять. Дальше будет больше, гарантируем.



Counter-Strike: Source

В отличие от прошлого месяца с числом карт все в порядке. Их снова десять, и поклонники **Counter-Strike** не остались обделенными. Для них мы подготовили три карты – **cs_Abscond**, **cs_Cityride** и **cs_Deathmatch Source**. Для любителей перестрелок имеются **fy_Houses final** и **fy_Poolparty advance**. Тем, кто предпочитает режим Defuse, советуем взглянуть на **de_Parkade rc1** и **de_Rats Poporoom**.



Eternal Silence Beta 2.0



Поклонникам шедевра от Valve продолжают покоряться все новые и новые жанры. Для **Half-Life 2** уже создавали стратегии, гонки, аркады, и вот теперь – космический симулятор. Полноценным космическим модификацию **Eternal Silence Beta 2.0** назвать нельзя, но многие черты, присущие этому жанру, в моде уже есть. Изначально **Eternal Silence** создавалась для серии **Battlefield**, но затем, подобно создателям мода **Empires**, разработчики переключили свое внимание на движок Source. От смены движка они вряд ли что-то потеряли, поскольку для **Battlefield 1942** или **Battlefield Vietnam** переставленные аппараты не являются диковинкой, в отличие от **Half-Life 2**. Сделаны космические аппараты в **Eternal Silence Beta 2.0** достойно: проработана и система щитов, и управление, и физическая модель, иные космосимы в этом плане сделаны хуже. Неплохо проработаны и классы игроков, к примеру, есть возможность выбора из нескольких типов оружия. Неизвестно, как сложится судьба мода, но оригинальности ему не занимать.

Commander Doom v1.1



Делать из шутеров стратегии в последнее время стало традицией. Из *Half-Life 2* уже пару раз пытались сделать стратегию, не так давно закрыли подобный проект для *Halo*, теперь очередь дошла и до *Doom 3*. Классической RTS назвать **Commander Doom v1.1** сложно, но что это уже не обычный шутер, можно говорить со всей определенностью. Идея данного мода такова: игрок и его компьютерный противник воюют за контроль над несколькими точками, расположенными на карте. Если все точки захвачены, нужно продержаться 40 секунд, после чего будет засчитана победа. У каждой из сторон есть база, которую можно апгрейдить, устанавливая турели и прочие полезные приспособления. Также можно покупать себе помощников, деньги на все это накапливаются в зависимости от числа захваченных точек. Поначалу купить получится лишь пару солдат, но очень быстро небольшая перестрелка превращается в масштабное побоище с применением тяжелой техники, в роли которой выступают Hell Knights и Mancubus.



Far Cry

Как и в прошлый раз, в разделе **Far Cry** тебя ожидает мод. Правда, мод этот некоторым может показаться странным. Дело в том, что в *Mysterious Island* вообще не требуется стрелять, да и оружия тоже не выдают. В распоряжение игрока выдается огромный остров, в центре которого находится действующий вулкан. Помимо *Mysterious Island* тебя ожидают две карты для сетевого режима игры — *mp_Adventure* и *mp_Passage*.



GTA: San Andreas

По многочисленным просьбам читателей мы начинаем помещать на диск модификации для **GTA: San Andreas**. Первым номером выступает демо-версия модификации **GTA Criminal Russia**. Этот очень перспективный мод, как уже можно догадаться из названия, посвящен нашей необъятной Родине. Демо-версия включает в себя десятки отечественных машин, включая трамваи, а также новые модели оружия, естественно, нашего производства.



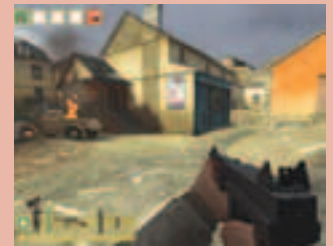
Crashday

Трасс в нынешней подборке набралось шесть штук. Лишь одна из них проходит по проселочной дороге, остальные явно заточены под суперкары. Подборка машин этим трассам полностью соответствует, достаточно взглянуть на Ford GT40 Mk1. Не менее живописно смотрится и другая машина, Gillet Vertigo Race Car. Также тебя ждет еще один автомобиль для кольцевых гонок, BMW 3 Series Race Car, и финальная версия Audi Quattro.



Day of Defeat: Source

Как и в прошлый раз, поклонников **Day of Defeat: Source** ожидает подборка из десяти карт. Место нашлось как картам, созданным для небольшого числа игроков, так и по-настоящему большим локациям. Есть и необычные работы, например, *dod_omg Pacman* создана мотивам уровня из *Pacman*. Также советуем взглянуть на карты *dod_Flak b7*, *dod_Subterranea* и *Final v dod_Fuel b3*.



FFUR/SLX 2007 1.0



Тема **Operation Flashpoint: Resistance** потихоньку изживает себя. Постепенно поклонники переходят на куда более совершенную **Armed Assault**, но еще как минимум несколько месяцев жизни старушке OFP гарантировано. Большинство команд перед переходом на новый движок выпускают финальные версии своих модов. Например, так сделали создатели **Operation Frenchpoint**. В этот раз мы предлагаем мод **FFUR/SLX 2007 1.0**. Команда **FFUR** уже давно заслужила репутацию лучших мододелов. За время существования мода выходило несколько версий FFUR, которые отличались набором армий и временным действием. Финальным аккордом стало создание версии, в которой представлены современные армии США и России. Заменено практически все, начиная со стрелкового оружия и заканчивая бронетехникой. Форма также полностью новая, от старых моделей остались только лица. Конечно, **Armed Assault** все равно смотрится лучше, но для игры почти шестилетней давности все очень и очень неплохо.

БАЗА DVD



Даже если ты аккуратно складываешь DVD «PC ИГР» по полочкам, все равно порой сложно отыскать нужную демку, программу или дополнение. Ведь не упомнишь, на диске за какой месяц (а то и год) выкладывался тот или иной файл. Приходится перелопачивать архив и изучать каждую обложку, внимательно выискивая нужную строчку.

А что делать тем читателям, которые сваливают кругляшки с логотипом правильного журнала в одну стопку и даже не вкладывают обложки в пакетики? Пользоваться методом научного тыка? Отныне в этом нет необходимости!



ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Как мы и обещали, в этом месяце произошло расширение этого раздела. Отныне здесь публикуются не только статьи, но также дополнительные материалы по рассматриваемым проектам (карты, savegame'ы, списки предметов и многое другое). Трейнеров и читерских программ теперь тоже больше обычного. Короче, мы делаем все возможное, чтобы в скором времени не осталось ни одного человека, проходящего игры честно! Шутка, конечно.



Сегодня в нашей программе: финальная версия гайда по **Gothic 3** (описание всех квестов и способы их прохождения прилагается), тактика **Supreme Commander**, прохождение особо сложных моментов из **Resident Evil 4** (боссы и некоторые замороченные головоломки) и десяток с лишним программ и дополнений. В следующем выпуске тебя ждет огромный материал по **Jade Empire**, советы для **Test Drive Unlimited** и... впрочем, пусть это будет сюрпризом.



ПАТЧИ



Dark Messiah of Might and Magic v1.02

Наконец-то откорректирована работа сортировки заклинаний в разделе специальных способностей главного героя, внесены необходимые правки в диалоги таких миссий, как «На подступах к Схрону» и «Ритуал». Устранена ошибка с некорректным отображением текстуры лица главного героя, исправлены разнообразные ошибки в экранным тексте и интерфейсе.



Gothic 3 v1.12 RU

Новая версия обновления отлаживает корректную работу сетевой игры и исправляет неприятные ошибки в системе статистики из-за последних изменений в многопользовательском режиме. Воспользоваться данным патчем рекомендуется всем владельцам лицензионной версии, играющим по Сети через сервер **Ubi.com**. Обещается, что с ним игра побежит еще глаже.



КИБЕРСПОРТ



В очередном выпуске рубрики «Киберспорт» тебя ждет много интересного, но прежде обрати внимание на демки с очередного сезона популярнейшего турнира **ASUS Winter Cup**. В номинации **Counter-Strike 5x5** в очередной раз победила команда **pro100** из Украины. В финале она разгромила столичных грандов **Force**, а если хочешь увидеть, как это было, смотри раздел «Демки» на диске! И не упusti главный матч турнира – **pro100** против **Virtus.pro**. Любителям **Warcraft III: Defence of The Ancients** также будет чем поживиться, ведь в **ASUS Winter Cup** приняли участие лучшие команды России, а победила при этом малоизвестная пятерка **Maga**. Также обрати внимание на демо-записи с участием шведских грандов, прошедший месяц был богат на крупные турниры с участием скандинавских команд. Посуди сам: **Samsung Euro Championship**, **NGL One Season 2**, а также шоу-матч **Schroet Kommando** и **Pentagram**. А посмотреть все эти матчи тебе поможет программа **Seismovision** последней версии!

СОФТ

SHAREWARE/FREWARE

ARFlashPlayer 1.7

Удобный проигрыватель Flash-роликов и игр. Программа позволяет просматривать файлы с расширением swf, exe и даже zip, имеется возможность перемотки видео, поддержка полноэкранного режима. С помощью **ARFlashPlayer** можно пропускать рекламу, переходить на новые уровни в играх, безопасно открывать Flash-файлы, не опасаясь подхватить вирус.



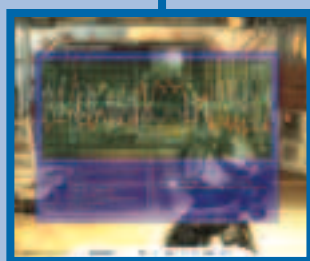
MediaCoder 0.6.0 pre3a

Программа позволяет повысить компрессию видео и аудио, уменьшая таким образом их размер. Также с ее помощью можно извлекать звуковые дорожки из фильмов, конвертировать файлы в популярные форматы, увеличивать битрейт, копировать музыкальные диски и многое другое. Приятный интуитивный интерфейс.



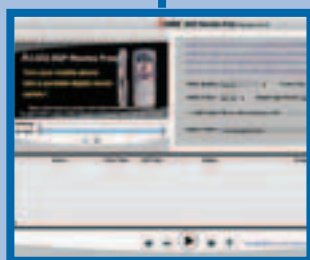
D3DGEAR 1.81

Программа позволяет отображать количество кадров в секунду (FPS) в играх, кроме того, **D3DGEAR** способен делать качественные снимки экрана в популярных форматах: jpg, bmp, tga, png и прочих. Имеется возможность записи видеороликов во время игры с настраиваемой частотой кадров и времени съемки. Простой и удобный интерфейс.



Acala 3GP Movies Free 2.4.9

Если компьютерное видео хочется скопировать на мобильный телефон, то эта программа будет незаменимой. С ее помощью легко конвертируются в 3GP divx, avi, mpeg и другие форматы, причем имеется возможность подгона размера под объем карты памяти, также можно выбрать лишь понравившийся фрагмент из любого файла.



XPlite u 2000lite 1.9

С помощью этой утилиты можно уменьшить размер установленной операционной системы **Windows 2000/XP**. **XPlite** и **2000lite** позволяют удалить ненужные программы и приложения, различные компоненты, игры, сервисы и прочие элементы. Выбрав лишние объекты, утилита корректно удалит их. Интуитивный интерфейс.



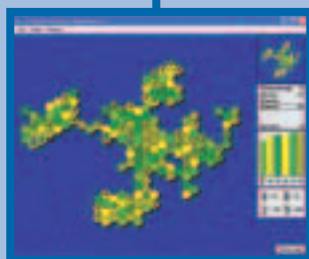
Counter-Strike 2D 0.1.0.3

Качественный римейк популярного сетевого шутера **Counter Strike**, который представлен как 2D-клон оригинала. Тот же набор оружия, около 60-ти карт, многие из которых будут знакомы геймерам. Отличная графика, наличие ботов и редактора уровней, также присутствует возможность сетевой игры, в том числе и через интернет.



PocketSlay 2.0

Средневековая пошаговая стратегия, где игрокам предстоит сражаться за территорию с пятью оппонентами. Вначале дается несколько городов. В каждом из них есть крестьянин, который должен захватывать другие поселения и земли. После победы над врагом можно пополнить казну и приобрести новые виды юнитов. Хороший подарок для тактиков.



MachineHell

Главный герой – боец элитного подразделения, который управляет современным военным кораблем. Его цель – уничтожить вражеских роботов и космические корабли. Большой выбор всяких лазеров, ракет, плазменных пушек, бомб и прочего вооружения. Отличная графика, качественная анимация взрывов и динамичный геймплей.



Meteor

Очередная игра, в которой нужно уничтожить все части платформы на уровне с помощью специального шара. Основным отличием **Meteor** от подобных проектов можно назвать вражеских роботов, которые не только атакуют корабль, но и обучились отбивают шары, испускаемые твоим кораблем. Отличная графика и захватывающий геймплей.



Magic World

Цель игры – провести белку через уровни, собирая волшебные кристаллы и избегая различных монстров, которые весьма разнообразны, от скелетов и ведьм до пришельцев. Доступны три вида уровней: лес, скалы и пустыня. Имеются полезные бонусы, такие как заморозка и телепортаторы. Симпатичная трехмерная графика, приличные звуковые эффекты.



FAQ

Q: Не читается диск, что делать?

A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант — это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'y disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант — это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант — это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант — при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой *Alcohol 120%*, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки — присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!!

A: Объясню. Все дело в том, что мастера дисков сдают позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка *Rome: Total War — Barbarian Invasion*, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

Превью:

- Silverfall
- Shadowrun
- Genesis Rising: The Universal Crusade
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Enemy Engaged 2
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Frontlines: Fuel of War
- BioShock

Ревью:

- Test Drive Unlimited
- War Front: Turning Point
- Supreme Commander
- Maelstrom
- UFO: Afterlight
- The Sims Life Stories
- Galactic Civilizations II: Dark Avatar
- Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
- Офицеры
- Titan Quest: Immortal Throne
- Jade Empire: Special Edition
- S.T.A.L.K.E.R.

Новости:

- Juiced 2: Hot Import Nights
- Tomb Raider: Anniversary
- Sword of the New World: Granado Espada
- Gods & Heroes: Rome Rising
- The Show
- Loki
- Freak Out — Extreme Freeride
- MotoGP 07
- Myst Online: Uru Live
- White Gold: War in Paradise

Трейлеры:

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Aquaria
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Crysis
- Dreamlords
- Enemy Engaged 2
- Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer
- Freak Out: Extreme Freeride
- Frontline: Fields of Thunder
- Genesis Rising: The Universal Crusade
- Jade Empire: Special Edition
- Lineage II: The Chaotic Throne
- Loki

- Mercenaries 2
- Red Ocean
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Supreme Commander
- Sword of the New World
- Test Drive Unlimited
- The Sims 2: Seasons
- Titan Quest: Immortal Throne
- Teenage Mutant Ninja Turtles: The Video Game
- The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
- Tomb Raider Anniversary
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
- TrackMania United
- Vanguard: Saga of Heroes
- War Front: Turning Point
- Адреналин 2: Час Пик

ДЕМО-ВЕРСИИ:

- Command & Conquer 3 Tiberium Wars
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Смерть шпионам
- Penumbra: Overture
- Sam & Max Episode 3: The Mole, the Mob and the Meatball
- Sam & Max Episode 4: Abe Lincoln Must Die!

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Age of Empires III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Company of Heroes
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Flight Simulator X
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator

- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake 4
- Pro Evolution Soccer 5
- Racer Free Car Simulator
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Star Wars: Knights Of The Old Republic
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40.000: Dawn of War — Dark Crusade
- Warhammer 40.000: Dawn of War — Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

Top 10:

- Battlefield 2
- Australian Forces v1.0
- Doom 3
- Commander Doom v1.1
- GTA: San Andreas
- GTA Criminal Russia Demo v.0.1.3
- Half-Life 2
- Eternal Silence Beta 2.0
- Gutter Runners v1.1
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Handguns Mod
- Operation Flashpoint: Resistance
- FFUR/SLX 2007 1.0
- Pro Evolution Soccer 5
- Russia Premier League 5
- rFactor
- Formula BMW V1
- Gallardo GT3 Challenge v2.0.

ДРАЙВЕРЫ:

- ATI Catalyst 7.2 Vista 32-bit
- ATI Catalyst 7.2 Vista 64-bit

- ATI Catalyst 7.2 Win2000 XP 32-bit
- ATI Catalyst 7.2 Windows XP Pro 64-bit
- DirectX 9.0c (Февраль 2007)
- Forceware 94.20 Win2000/XP
- ForceWare Vista 101.41 (32-bit)
- ForceWare Vista 101.41 (64-bit)
- SoundBlaster X-Fi 2364-bit Vista 2.13.0012

ПАТЧИ:

- Battlefield 2142 v1.19b — v1.20
- Company of Heroes v1.5 RU
- Дневной Дозор v1.1 RU
- Europa Universalis III v1.10r
- FIFA 07 v2 RU
- Hitman: Blood Money v1.2 RU
- Knights of Honor v1.05 RU
- Полный привод: УАЗ 4x4 — дополнительная карта
- Полный привод: УАЗ 4x4 v1.2 — 1.3 RU
- Prey v1.3 RU
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы v1.8.1
- The Settlers II: The Next Generation v11757
- Titan Quest v1.30
- World of Warcraft 2.0.3 — 2.0.10 UK
- World of Warcraft 2.0.3 — 2.0.10 US/AU

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:

Базы читов:

- CheatBook DataBase 2007
- CheatCodeX 3.50
- CheMax 7.0
- CheMax Rus 5.8

Чит-программы:

- ArtMoney SE 7.21
- Cheat 'O Matic 0.99a
- CheatFinder v1.0
- DetectiveStory build 5496
- Game Cheater 1.2
- GameWiz32 1.43
- Total Game Control 3.5
- Trainer Maker Kit Rus 1.51
- WinHEX 11.5 SR-3

Сохраненные игры:

- Battlestations: Midway
- Caesar IV
- Crashday
- Eragon

DVD

- Galactic Civilizations II: Dread Lords
- Heroes of Might and Magic V
- Just Cause
- London Taxi Rush Hour
- Medieval II: Total War
- Resident Evil 4

Трейнеры:

- Bratz Rock Angelz
- Caesar IV
- Chris MoneyMaker's World Poker Championship
- Cinema Empire
- City Life: World Edition
- Crashday (2 штуки)
- Daemon Vector
- Eragon
- Faces of War
- Freak Out – Extreme Freeride
- Galactic Civilizations II: Dark Avatar
- Ночной Дозор
- Panzer Elite Action: Dunes of War
- Resident Evil 4 (3 штуки)
- The Sims Life Stories (2 штуки)
- War Front: Turning Point

SHAREWARE:

- MahJong Ace 1.0
- Dice Trip 1.0
- Domino Ace 1.0
- Counter-Strike 2D 0.1.0.3
- Magic World
- MachineHell
- Chroma-Ways
- Animal Empire
- Battle Squad 1.0
- Gem Zone
- Meteor
- PocketSlay 2.0
- TetRize
- Tubex 1.0
- Sky Maze
- Pharaohs Mystery
- Snowy Fish Frenzy
- Foxy Jumper
- Gem Ball
- Hyperballoid Complete Edition
- Magic Ball 3
- Magic Tale
- Super Cooper
- Treasure Island
- The Treasures Of Montezuma

СОФТ:

Свежий софт:

- AVG AntiVirus Free 7.5.446a965
- NOD32 2.70.31
- RemoveIT Pro XT SE 02.12.2007
- SpywareStopper 10.1
- WinPatrol 11.1.207
- Acala DVD Copy 2.4.9

- Acoustica CDD/VD Label Maker 3.04
- ArtCursors 5.16
- D3Dgear 1.81
- Paint.NET 3.0
- Venezia 1.21
- SmartFTP 2.5.1004.5
- Internet Download Manager 5.0.9
- GreenBrowser 3.8.0212
- GetRight Pro 6.2
- DHTML Menu Builder 4.20.005
- BitTorrent 5.0.6
- All My Movies 4.1 build 1235
- DeviceLock 6.1 build 7189
- EF Commander XP 5.81
- OK Print Watch 4.1.952
- Password Boss 2.2
- SBRUnScr 3.05
- The Mop 4.12
- Acala 3GP Movies Free 2.4.9
- Acala DVD 3gp Ripper 2.5.7
- ARFlashPlayer 1.7
- Aurora Media Workshop 3.3.28
- Blaze Media Pro 7.1
- eXtreme Movie Manager 5.7.5.0
- FFDSHOW MPEG-4 Video Decoder 2007-02-09
- GSpot 2.70a
- MediaCoder 0.6.0 pre3a
- VideoCharge 3.7.4
- VirtualDub 1.7.1
- WM Recorder 11.2
- BGEye 3.0.2.8
- Central Brain Identifier 8.2.1.0 Build 0225 R11
- ClockGen 1.0.5.3
- CPUCool 8.0.1
- CrystalCPUID 4.10.0.327
- CrystalMark 2004 0.9.123.327
- DriverMax 2.3
- GameGain 2 2.02.26.2007
- jv16 PowerTools 2007 1.7.0.364 Beta 4
- PcBoost 3.02.12.2007
- Super Utilities Pro 7.3
- SuperRam 5.02.12.2007
- System Cleaner 5.53
- XPlite и 2000lite 1.9

Софт-стандарт:

- ATV Flash Player 1.3
- Ad-aware SE Personal 1.06
- Dr.Web 4.33.3.02190
- McAfee Avert Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus 2007 2.00.01
- Stocona Antivirus 3.3 beta 2
- 7-Zip 4.44 Beta
- Advanced Zip Repairer 1.6
- WinRAR 3.62
- WinZip 11.0.7313
- Internet Explorer 7.0 RU Final

- Mozilla Firefox 2.0.0.2 Rus
- Opera 9.10 International
- CloneDVD 4.0.14
- Nero Burning Rom 7.7.5.1
- UltraISO Premium 8.6.1.1985
- Virtual CD 8.0.0.6
- ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
- Adobe Acrobat Reader 8.0.0
- Book Designer v 4.0
- Cool Reader 2.00.62a
- ICE Book Reader Pro 8.7.2
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- K-Lite Mega Codec Pack 1.67
- XP Codec Pack 2.0.6
- Converter 3.0.0.0
- LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
- Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
- Y.A.N. Transliteration v1.5
- Download Master 5.2.3.1063
- ReGet Deluxe 4.3.285 Beta
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.8.2
- HyperSnap-DX 6.13.02
- Mozilla Thunderbird 1.5.0.10 Rus
- The Bat! Pro 3.98.4
- MosMap Light 2.3
- FoxsHomeRobot FR 7.0b
- WinStart 2.4.0.0
- WinTuning XP 4.1.0
- XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
- ICQ Lite 4.14 build 1839 Russian
- Miranda IM 0.7 Alpha 18
- mIRC 6.21
- QIP Build 8010
- FAR Manager 1.70 Final
- Total Commander 6.56
- Англо-русско-английский словарь v5.01
- Орфографический словарь русского языка 1.0
- QDictionary 1.6
- Translatel! 4.5
- DivX Player 6.4.1
- QuickTime 7.1.5
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Windows Media Player 11.0 Final
- NoteRepad v2.2
- Unigway Poetic 0.6b
- Word Reader 1.5.0.20

Софт-тема:

- Super DVD Creator 9.3
- Ulead DVD MovieFactory Plus 5
- Video DVD Maker Pro 1.15

ПЕТРО:

- Max Payne Демо-версия
- Арт

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимо скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mpeg4 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыка рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?

A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: *Call of Duty* (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), *Ground Control II: Operation Exodus* (русский патч отсутствует), *Rome: Total War* (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализованных версий оказались без дополнений), *World Racing* (росийского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта

действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же *Operation Flashpoint* и *Battlefield 1942* переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться *Panda Antivirus*?

A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?

A: Нет необходимого кода, зайдите в раздел СОФТ/кодеки и установите его оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?

A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаем на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?

A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска *Flashplayer*. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не целиком заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?

A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8.500.000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайт.

КОНКУРС

Отборочный этап конкурса завершился! Компания **Electronic Arts** и журнал «**РС ИГРЫ**» поздравляют финалистов и благодарят всех участников конкурса. Напоминаем, что **10 победителей отборочного этапа** отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал**. В увлекательной интеллектуальной викторине определится победитель конкурса. Он получит уникальный приз – **бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts!**

ЭКСПЕРСИА СТУДИЯМ

**Суперфинал
пройдет в Москве
7 апреля!**

Отчет о суперфинале
будет опубликован
в №06'2007!



**Другим участникам финальной игры
достанутся ценные призы:**

- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

**ЭТО СОБЫТИЕ, КОТОРОЕ
БЫВАЕТ РАЗ В ЖИЗНИ!**

* Маршрут поездки будет объявлен дополнительно.

EA Redwood Shores,
Redwood City,
California, USA

EA Montreal,
downtown Montreal,
Quebec, Canada

EA Canada,
Vancouver,
British Columbia,
Canada

EA LA, Los Angeles,
California, USA



ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ

EA UK, Chertsey,
England

Criterion, Guildford,
England



УЧАСТНИКИ ФИНАЛА

- Маклецов Владимир
- Чупров Алексей
- Довгий Андрей
- Капустин Кирилл
- Погода Сергей
- Захаров Максим
- Голычев Алексей
- Карасев Виталий
- Дмитрий Мухин
- Владимир Агапитов

Правильные ответы:

I этап: 1-б; 2-б; 3-в; 4-б; 5-в; 6-в; 7-а (или 1995г.); 8-б; 9-в; 10-а

II этап: 1-б; 2-в; 3-а; 4-в; 5-б; 6-в; 7-а; 8-в; 9-в; 10-а

III этап: 1-б; 2-б; 3-в; 4-а; 5-б; 6-б; 7-в; 8-б; 9-а; 10-в



Для тех, кто не в курсе...



Electronic Arts — крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed**, **Battlefield**, **The Sims**, **FIFA**, **NHL**, **NBA**, **Black & White**, **SimCity** и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.

Грядет великая битва. **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** сойдется в смертельном бою с **Supreme Commander**. В живых должен остаться только один. В следующем номере ты узнаешь, смогла ли вездесущая **Electronic Arts** одолеть **Gas Powered Games**. Обе игры долго разрабатывались, да и нацелены они, по сути, на одну и ту же аудиторию. Но в любом случае игроки окажутся в выигрыше, поскольку получат две замечательные стратегии в реальном времени.

Не менее интересна ситуация с «**Корсарами: Возвращением легенды**». Все мы помним печальную историю «**Корсаров III**».

Понадобилось всего-то два года, чтобы исправить недочеты и выдать на-гора ту самую игру, которую долго ждали фэны. Ее своеобразным конкурентом станет **Tortuga: Two Treasures** – сиквел другой «пиратской» серии. **Ascaron Entertainment** тоже старалась. Что у нее получится? Мы раскроем эту тайну совсем скоро.

Весьма занятным получился и экшен «**Дьявольщина**» (в девичестве **Diabolik**, позднее игру переименовали в **Infernal**). Веселые перестрелки, недурственная графика, много врагов и обаятельный главный герой. Практически возрождение знаменитого **Max Payne** в образе демона. А еще в продажу поступит дополнение **The Elder Scrolls 4**:

Oblivion – Shivering Isles, о котором мы подробно рассказали в этом номере. Так вот, в грядущем выпуске ты уже сможешь прочесть рецензию. Попутно фанаты ролевых игр узнают о французской **Silverfall**. Да уж, такая громкая рекламная кампания – и ноль на палочке в результате. Даже удивительно, как можно в наши дни выпускать откровенно проходной клон **Diablo**. И это когда **Hellgate: London** вот-вот появится в продаже.

Наконец, тебя ждет финальный вердикт **Test Drive Unlimited**. Мы писали превью, знакомились с бета-версией. Но теперь этот рейтинг наконец-то добрался до полок магазинов.

Мало? Как насчет свежей информации о **Left 4 Dead** – нового экшена от **Valve** на движке Source? Или анонсированной недавно **Empire Earth III**. Любопытен и **Paradise City** – невероятное сочетание стратегии и ролевой игры.



ДО ВСТРЕЧИ 25 АПРЕЛЯ



www.pc-games.ru

НЕИЗБЕЖНО КАК НОВЫЙ ГОД



6 - 8 апреля 2007 \ Москва \ гостиница «Космос»

ПЯТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

www.kriconf.ru





Самая ожидаемая игра 2006 и 2007 годов

СТАЛКЕР

МАРТ 2007

WWW.STALKER-GAME.COM



Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R., Transvision © 2007.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
Эксклюзивные права на издание на территории всего мира принадлежат THQ Inc.



GC
GAME WORLD

PC ИГРЫ

CALL OF DUTY: BLACK OPS



GEARS OF **WAR**



S.T.A.L.K.E.R. • TOMB RAIDER: ANNIVERSARY • GEARS OF WAR • SUPREME COMMANDER • JADE EMPIRE • RESIDENT EVIL 4



№ 4 (40) • АПРЕЛЬ • 2007